

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO
PRAHA**

**BAKALÁŘSKÉ
KOMBINOVANÉ
2013–2015**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Martin Valík

**Teorie stříhové skladby,
její zásady, metody a technologie**

Praha 2015

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Tomáš Kepka

JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE

**BACHELOR
COMBINED (PART TIME)
2013-2015**

BACHELOR THESIS

Martin Valík

**Theory of Editing,
its principles, methods, and technologies**

Prague 2015

The Bachelor Thesis Work Supervisor: Mgr. Tomáš Kepka

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpal, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne

Martin Valík

Poděkování

Rád bych poděkovat panu Mgr. Tomáši Kepkovi, za vedení bakalářské práce a odbornou pomoc.

Anotace

Bakalářská práce se zabývá problematikou stříhové skladby, výrazových prostředků a filmové montáže hlavně z pohledu psychologického a dramaturgického.

Klíčová slova

Střih, skladba, montáž, záběr, snímek, natáčení, film, kamera, střížna, stříhač, délka, dramaturgie, pocit, tonalita, barva, přechod, interpunkce

Annotation

The bachelor thesis deals with editing, expressions and film production mainly from a psychological and dramaturgical view.

Key words

editing, composition, installation, shot, shooting, movie, camera , editor, duration,
Dramaturgy, feel, tonality, color, transition, punctuation

OBSAH

| | |
|---|----|
| ÚVOD | 9 |
| 1 DEFINICE | 10 |
| 2 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY VE FILMU | 10 |
| 2.1 POHYB | 10 |
| 2.1.1 FILMOVÁ JÍZDA / FILMOVÝ VOZÍK | 11 |
| 2.1.2 FILMOVÝ JEŘÁB..... | 13 |
| 2.1.3 STEADICAM..... | 14 |
| 2.2 OSTROST OBRAZU..... | 15 |
| 2.3 SVĚTLO..... | 17 |
| 2.4 BARVA..... | 19 |
| 3 FILMOVÁ INTERPUNKCE..... | 20 |
| 3.1 MRTVOLKA | 20 |
| 3.2 ROZTMÍVAČKA | 20 |
| 3.3 ZATMÍVAČKA..... | 21 |
| 3.4 PROLÍNAČKA..... | 21 |
| 3.5 VYBĚLOVAČKA | 22 |
| 3.6 STÍRAČKA..... | 22 |
| 3.7 ZMĚKČENÍ | 23 |
| 4 MONTÁŽ..... | 24 |
| 4.1 FILMOVÁ MONTÁŽ | 24 |
| 5 ZÁBĚR..... | 24 |
| 6 PRAVIDLO OSY | 25 |
| 7 DRAMATURGIE | 29 |
| 7.1 „36 DRAMATICKÝCH SITUACÍ“ | 29 |
| 8 FILMOVÝ ČAS | 32 |
| 9 DÉLKA ZÁBĚRU..... | 33 |
| 9.1 TEMPO A RYTMUS..... | 35 |
| 10 NÁVAZNOST ZÁBĚRŮ | 36 |
| 11 ZVLÁŠTNÍ SKLADEBNÉ FORMY | 39 |
| 11.1 PARALELNÍ A KŘÍŽOVÝ STŘIH..... | 39 |
| 11.2 RAPID MONTÁŽ..... | 41 |
| 12 OBRAZOVĚ ZVUKOVÁ JEDNOTA..... | 42 |

| | | |
|------|-----------------------------------|----|
| 13 | ANALOGOVÉ TECHNOLOGIE | 43 |
| 14 | DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE | 46 |
| 15 | ZÁZNAMOVÉ DIGITÁLNÍ FORMÁTY | 48 |
| 15.1 | KONTEJNERY | 48 |
| 16 | FILMOVÉ ROZBORY | 52 |
| 17 | ZÁVĚR | 63 |
| 18 | SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ | 64 |
| 19 | SEZNAM OBRÁZKŮ | 65 |
| 20 | BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE | 66 |

ÚVOD

V této práci se budu snažit vysvětlit teorii střihové skladby a její problematiku stejně tak jako výrazových prostředků, které se v hojné míře používají při tvorbě filmového díla. Dále se budu snažit objasnit význam a důležitost střihové skladby jako celku i jejích dílčích částí. Střihová skladba je absolutně nedílnou součástí tvorby filmového díla. Níže se pokusím její význam dokázat tím, že vysvětlím o jak náročný a dlouhý proces se jedná a jaké prostředky má střihač ve své profesi k dispozici. Doufám, že z této práce bude patrné, jak důležitou složkou je při tvorbě filmu osoba a um střihače.

Tato práce se neskládá tak jasně z teoretické a praktické části jelikož mnoho jevů a situací se snažím vysvětlit přímo v textu v jednotlivých kapitolách. Toto vysvětlování zahrnuje právě i praktickou část, jelikož zde přikládám dramatické situace, kterými ilustruji různé možnosti řešení daného tématu. Znázornuji a snažím se vysvětlit danou problematiku nejlepší možnou formou a tou jest praktický příklad.

V první části se zabírám definicí střihové skladby a její možnostmi. Dále se věnuji výrazovým prostředkům, které jsou neoddělitelnou a velmi důležitou součástí dramaturgické montáže filmu. V následujících částech se zabírám střihovými postupy.

V části poslední jsem si vybral tři filmy, které jsem rozebral z pohledu dramaturgické skladebnosti.

1 DEFINICE

Za stříh, jinak též stříhovou skladbu nebo montáž, případně i sestříh, je považován postup, při kterém se jednotlivé filmové záběry skládají do vzájemných vazeb tak, aby vytvořily vyšší významový celek. Jde tedy o spojení dvou nebo více záběrů, které dohromady utváří filmové dílo. Lze tedy bezpochyby říci, že film jako celek vzniká ve střížně. Stříhač musí mít velmi dobrý cit pro detail, stejně tak jako musí být dobrým dramaturgem. A právě dramaturgie je velmi podstatnou složkou práce stříhače a stříhové skladby jako takové.

2 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY VE FILMU

Filmový teoretici Płażewski (1967), Kučera (2002) a Monaco (2004) nazývají výrazové prostředky jako filmovou řeč a toto označení je možná i přesnější. Stejně tak jako v mezilidské komunikaci, autor prostřednictvím filmu komunikuje s divákem. A stejně tak musíme znát a porozumět slovům, abychom byli schopni dekodovat řeč, musíme znát a porozumět řeči filmové, abychom mohli dekodovat film. Mezi vizuální výrazové prostředky filmu patří velikost záběru, pohyb kamery, ostrost obrazu, světlo, barva, filmová interpunkce a filmový čas.

2.1 POHYB

„...ovládání divákovy perspektivy, které filmař kontroluje, je jedním ze základních rozdílů mezi filmem a jevištěm.“¹

Zprvu filmaři pohyb kamery nevyužívali. Záběr byl statický a kamera byla umístěna na stativu. Pro příklad Pokropený kropic, který v roce 1895 natočil Louis Lumière nebo Dělníci odcházející z Lumièreovy továrny ze stejného roku. Toto se však velmi rychle změnilo a pohyb kamery je jedním ze

¹ MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, s. 92. ISBN 80-00-01410-6.

základních výrazových prostředků. Pohybem myslíme pohyb kolem jedné z os kamery nebo z místa A na místo B, případně jejich vzájemnou kombinaci.

Otáčení v horizontální rovině (čili zleva doprava nebo naopak) říkáme *švenk*. Pohyb po ose vertikální se nazývá *rakurs*. Zde rozlišujeme nadhled a podhled. Nadhledem myslíme snímání objektu pod úrovní kamery a podhledem zase snímání objektů nad úrovní kamery. Tyto dva výrazové prostředky můžeme použít například jako demonstraci nadvlády, kdy se snímaná postava zdá slabší a zranitelnější (nadhled) nebo jako vyjádření velikosti, síly nebo nadřazenosti (podhled). V předchozí větě je zcela záměrně řečeno, že tyto výrazové prostředky „můžeme“ použít pro docílení těchto efektů či emocí, jelikož ne každý nadhled či podhled toto skutečně sděluje. Vezmeme-li v úvahu osobu, která jde do kopce nebo do schodů a je natáčena zepředu proti směru chůze, je tudíž kamera výše než natáčená osoba a přitom záběr tyto emoce nadřazenosti nenesení. Může být ale nosičem jiných informací, jako je například informace o prostoru nebo o pohybu osoby v prostoru.

Pohybu kamery z místa A na místo B se obecně říká *jízda*. Jízdu používáme pro prohloubení prostoru, pro demonstraci trojrozměrného prostoru, pro pohled z očí pohybujícího se herce, pro sledování objektu. Jízda patří mezi vnitro-záběrovou montáž. V teorii se rozlišuje jízda na několik druhů: nájezd, odjezd, nahoru, dolů a travelling, což je jízda, která sleduje dráhu snímaného objektu. Dalo by se říci, že se nájezd či odjezd dá nahradit transfokací. To ale není pravda, protože při transfokaci se nám mění ohnisková vzdálenost, což může být rušivé nebo může měnit vyznění a hlavně jde o jiný výrazový prostředek. Jízdu transfokací nahradit nejde a naopak. Pro jízdu se používá několik následujících zařízení:

2.1.1 FILMOVÁ JÍZDA / FILMOVÝ VOZÍK

U filmové jízdy je kamera připevněna na stativu a stativ je opatřen kolečky, která jezdí po kolejnicích pro dokonale plynulý pohyb, jak je vidět na obrázku 1. U filmového vozíku je kamera připevněna na stativu, který je připevněn na vozíku, viz obrázek 2. U vozíku je výhoda, že není potřeba stavět

kolejnice, na druhou stranu je potřeba mít dokonale rovný povrch podlahy. Filmový vozík i jízda jsou většinou, pokud to místo dovoluje, opatřeny dvěma sedátkami pro operátora kamery a ostříže. Samozřejmě vozíků i jízd je mnohem více druhů i konstrukcí. Na obrázku 1 a 2 je filmový vozík MovieTech Alpha Dolly, který je vybaven nejen koly pro jízdu na kolejnicích ale i koly pro jízdu na interiérovém povrchu.

Obrázek 1: Filmová jízda MovieTech Alpha Dolly



zdroj: MovieTech Alpha Dolly. MOVIE TECH. [online]. [cit. 2015-03-02]. Dostupné z: http://www.movietech.de/german_09/am_set_dt_09.htm

Obrázek 2: Filmový vozík MovieTech Alpha Dolly

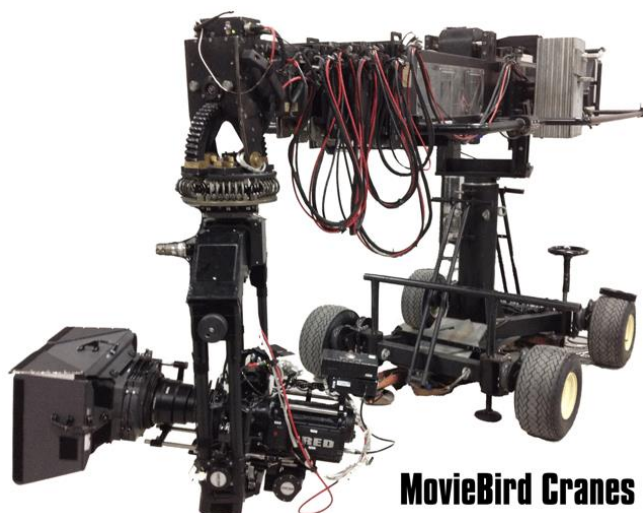


zdroj: MovieTech Alpha Dolly. MOVIE TECH. [online]. [cit. 2015-03-02]. Dostupné z: http://movietech.de/english_09/alpha_e_09.html

2.1.2 FILMOVÝ JEŘÁB

Toto rameno umožňuje natáčet nadhled či pohled s plynulým pohybem při změně úhlů. Jsou v různých variantách délky, výšky, pohyblivosti i přesnosti. Dále se vyrábějí ručně ovládané nebo na dálkové ovládání. V dnešní době se velmi často používají ramena na dálkové ovládání s programovatelným pohybem a vysokou přesností i při velké zátěži, kvůli další digitální postprodukci. Jeřáb na obrázku 3 je od společnosti MovieBird. Tento jeřáb je zároveň opatřen koly, což zvyšuje jeho mobilitu.

Obrázek 3: Filmový jeřáb MovieBird



zdroj: Cranes and Heads. PS PRODUCTION SERVICES LTD. [online]. [cit. 2015-03-03].
Dostupné z: <http://www.psp.com/equipment/cranes-heads/>

2.1.3 STEADICAM

Obrázek 4: Steadicam



Zdroj: SteadiCam. VHS ATTACK. [online]. [cit. 2015-03-03]. Dostupné z: <http://www.vhsattack.com/tag/steadicam/>

Steadicam je zařízení, které stabilizuje kameru a izoluje kameramana od kamery a od otřesů, které svým pohybem způsobuje. Díky tomuto postroji, na který se připevní kamera, může operátor kamery chodit, běžet atd. a obraz je natolik stabilizovaný, že výsledek je takřka totožný s jízdou. *Steadicam* je velmi často opatřen i elektrickým zdrojem, který napájí například náhledový monitor.² V ideálním případě se kameraman kamery vůbec nedotýká a pohyb kamery ovládá pohybem těla. Výhodou *steadicamu* je mobilita a možnost jeho použití i tam, kde by jízda zabírala příliš mnoho místa. *Steadicam* na obrázku číslo 4 je od stejnojmenné firmy.

² FERRARA, Serena. *Steadicam: techniques and aesthetics*. Boston: Focal, 2001, s. 26-31. ISBN 0240516079.

Pohybem kamery samozřejmě myslíme i kameru drženou v ruce (na rameni), takzvanou *handku*. Operátor kamery drží kameru v ruce a tato kamera není ničím stabilizovaná (pouze vlastní stabilizací, například je-li objektiv vybaven optickou stabilizací obrazu). Roztřesený obraz může dodat snímku autenticitu. Často vídaným problémem u seriálů české produkce jako jsou *Cesty Domů* je, že je zde pro zvýšení autenticity a pocitu, že je divák přímo na scéně, použit třes kamery a její mírný „náhodný“ pohyb, který však nevypadá náhodně ani autenticky a působí spíše rušivě. Ruční kamery se převážně využívá u dokumentárních filmů. Velí-li však umělecký záměr, můžeme ruční kameru vidět ve snímcích, jako *Zachraňte Vojína Ryana*³ nebo *Miami Vice*.⁴ Takovýto druh snímání podporuje autenticitu filmu nebo audiovizuálního díla. Velmi často se využívá ruční kamera ve válečných filmech, v akčních scénách nebo například pro umocnění nějaké emoce jako je stres či úzkost.

2.2 OSTROST OBRAZU

Pokud mluvíme o ostrosti obrazu jako o výrazovém prostředku, pak mluvíme o možnosti **ostřit**, **přeostřovat** či **rozostřovat** objekty v hloubce záběru. Ostříme pomocí ostřicího kroužku na objektivu nebo použitím autofocusu, což je automatický systém zaostření objektivu. Toto nám dovoluje zaostřit na jakýkoliv objekt na scéně. Ostření se provádí vzájemným posunem čoček objektivu vůči sobě. Dalším velmi důležitým faktorem je clona, která nám spolu s ostřením a ohniskovou vzdáleností určuje hloubku ostrosti.

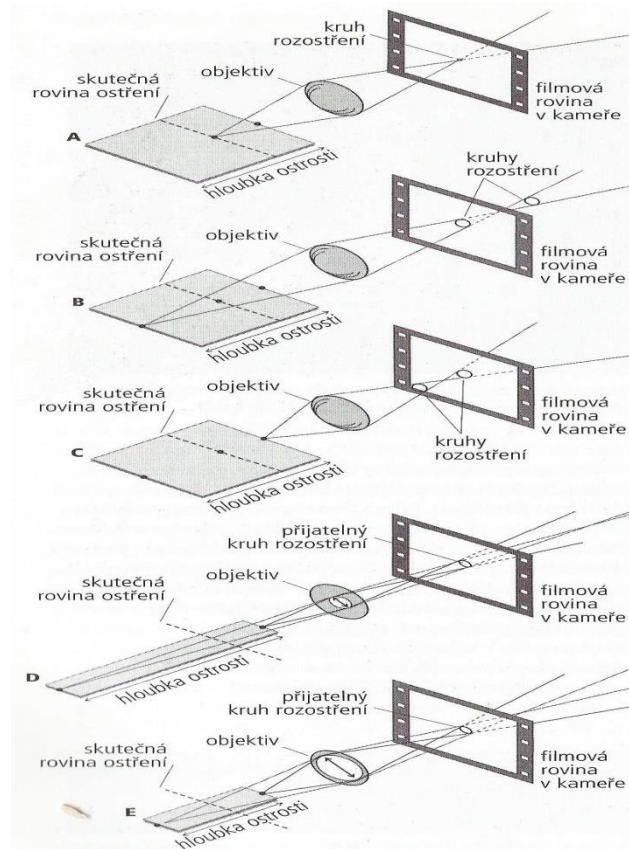
Objektivy lámou světelné paprsky takovým způsobem, že jenom jedna rovina před objektivem je opravdu přesně zaostřena. Přerušovaná čára v těchto pěti kresbách (na obrázku 5) představuje onu rovinu. Ale psychologicky bude určité rozpětí vzdálenosti před a za rovinou ostrosti působit jako uspokojivě zaostřené. Tato „hloubka ostrosti“ je zde představovaná stínovanými plochami.⁵

³ *Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998

⁴ *Miami Vice*, Michael Mann, 2006

⁵ MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, s. 84. ISBN 80-00-01410-6.

Obrázek 5: Ostření a hloubka ostrosti



Zdroj: MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, s. 84. ISBN 80-00-01410-6.

Ostrostí a kompozicí obrazu určujeme jeho středobod. Sdělujeme divákovi, kam má upřít svoji pozornost a zrak. I když je obraz na platně dvourozměrný, díky možnosti regulovat hloubku ostrosti a rovinu zaostření vytváříme v divákovi pocit trojrozměrného obrazu. Změna ostrosti se dá využít i jako výrazový prostředek, například přeostrění z květiny v popředí na osobu sedící o několik metrů dále na lavičce v parku. Tím směřujeme divákovu pozornost na jiný objekt. Jako interpunkční prvek se dá použít změna ostrosti, například rozostření. Takzvaná rozostřovačka může přejít v prolínačku či zatmívačku a fungovat tak jako přechodový prvek ve stříhové skladbě nebo jako výrazový prostředek. Jako přechodový prvek můžeme využít rozostření konce jednoho záběru a nastříhnout záběr druhý, který se z rozostření zaostří. Takový stříh by se dal využít kupříkladu, pokud bude záběr z pohledu protagonisty, který byl omámen plynem a probudil se po několika hodinách.

V takovém případě jde o časovou zkratku, jelikož tento děj na plátně trvá jen několik minut, ale pohledem na hodiny divákovi sdělíme, že omámení trvalo i několik hodin.

2.3 SVĚTLO

Světlo na scéně je velmi důležitým výrazovým prostředkem. Nasvětlením scény můžeme ovlivnit její vyznění, například má-li být noc nebo den. Můžeme posílit určité pocity, jako je zabarvení scény do určité barvy. Další možností, kterou nám nasvícení scény přináší, je určení středobodu obrazu tím, že určitý objekt více nasvítíme nebo zabarvíme do určité barvy. Středobodem mám na mysli objekt, místo nebo jakoukoliv jinou část scény, kterou chceme zdůraznit. Správné osvětlení je více než důležité pro věrohodné vyznění a vzhled scény. Například, pokud je scéna situovaná venku a je zataženo, je celkem logické, že by osvětlovač neměl svítit ostrým, ale difuzním (rozptýleným) světlem. Svícení, které při natáčení používáme, by mělo (pokud není umělecký záměr jiný) respektovat okolí a okolní možnosti světla. Například, pokud se nacházíme v interiéru, je večer a protagonista sedí na pohovce, vedle které stojí na stolku stolní lampička, která je natočená tak, že svítí přímo na herce. V tomto případě budeme herce pravděpodobně snímat v užším záběru a využijeme ostřejšího světla. Vhodné by bylo 150-250 Wattové *Dedolight*⁶, který nám bude vytvářet přímé rovné kontury. Toto světlo nám však vytvoří celkem ostré hrany stínů. Pro jejich zjemnění můžeme použít druhý světelný zdroj, kterým nasvítíme obličej z druhé strany. Nechceme, ale aby stíny zmizely úplně. Proto by měl být nastaven do kontra směru s hlavním světlem. Tento světelný bod by měl mít dvoj nebo i trojnásobně menší intenzitu než hlavní světelný zdroj. Tato lampa nám odstraní příliš velký jasový rozdíl a zároveň bude hercova tvář viditelná z obou stran, avšak kontury stínu, které nám určují hlavní světelný zdroj, zůstanou. Samozřejmě toto je jen příklad. Jakékoliv svícení scény se vždy odvíjí od uměleckého záměru. Nepochybně svícení se velmi liší, pokud osvětlujeme

⁶ Americká značka zabývající se osvětlovací technikou

scénu do filmu (pro kameru na filmový materiál nebo filmovou digitální kameru) nebo do televize.

Vezměme si rozdíl mezi filmovou scénou a televizní scénou pro natáčení *sitcomu*⁷. U filmové scény se připravuje každý jednotlivý záběr a ten se svítí odděleně podle postavení herců a objektů na scéně vůči pozici, ohnisku a úhlu kamery. Svícení se tedy pro každou jednotlivou scénu a záběr předělává a nastavuje nově. Na rozdíl od televizního *sitcomu*, kde se natáčí celé sekvence, či dokonce celá epizoda najednou. Je to způsobeno tím, že se při natáčení takového televizního pořadu používá více kamer zároveň (například 3-5 najednou) a střih zde probíhá online. Díky tomu, musí být svícení univerzálnější, aby umožňovalo pohyb herců na scéně při zachování kvality světla.

Online střih znamená, že všechny kamery snímají a jsou zapnuté, všechny kamery jsou jednotlivě ovládány operátory kamer, a ve střížně/režii stříhač přepíná kamery, které jsou online, a tudíž mají natáčet do záznamu. Materiál, který se ukládá do záznamu, je již hotový sestřih. Tento sestřih je většinou hrubšího rázu a dále se s ním ve střížně pracuje. Je vytvářen v reálném čase většinou v režijní střížně, kde je celý proces koordinován režisérem vysílání. Právě proto se tomuto střihu říká online střih – střih v řadě. Většinou je zde stálá záložní kamera, která natáčí po celou dobu a většinou zabírá celek scény, který je velmi univerzální a v televizní tvorbě použit na prostřih. Tato kamera funguje jako jakási pojistka v případě poruchy ostatních. Režim online střihu jde simulovat i ve střížně. Například v programu AVID lze použít funkci MultiCam. Pokud máme záznam ze všech kamer, stačí již pouze synchronizovat timecodey (časové kódy) u záznamů a lze simulovat online střih v offline střížně. Tento režim se příliš nepoužívá kvůli náročnosti na uskladnění dat.

Samozřejmě jsou situace, kdy je umělé dosvícování nevhodné, mezi ně patří například dokumentární tvorba, kde by naopak umělé světlo mohlo působit rušivě, ba dokonce by nám mohlo ovlivňovat důvěryhodnost obrazu.

⁷ Situační komedie

Proto se v dokumentární tvorbě využívá hlavně světla přírodního. Při natáčení v interiérech se tudíž respondent často usazuje blízko okna nebo blízko nějaké lampičky či jiného zdroje světla, který je již na místě. V případě nouze se obvykle používá jen jednoduché bodové světlo ztlumené difuzním filtrem. Dále můžeme barvu snímku ovlivňovat filtry, které jsou připevněny přímo na objektivu a barevnou korekci v postprodukcí. Barevné či bezbarvé filtry nám mohou měnit barvu, intenzitu nebo ostrost dopadajícího světla. Problematikou barevného a světelného provedení scény se zabývá profese kameramana a osvětlovače.

2.4 BARVA

Barevná stylizace snímku, jak jsem přiblížil v předchozí kapitole, se tvoří buď přímo na scéně osvětlením a použitými filtry před světlem, nebo lze připevnit filtr na objektiv. Barevnost snímku je velmi důležitou součástí filmu. Barvou můžeme napomáhat atmosféře. Například, pokud budeme točit v exteriéru v létě a budeme chtít „zvýšit teplotu“ obrazu, můžeme použít oranžový filtr. Další možností ovlivnit barvu snímku je postprodukce, kdy se dělají barevné korekce. Hlavním účelem barevných korekcí je sladit barevně všechny na sebe navazující záběry, abychom v průběhu sledování neměli barevné skoky mezi záběry. Dále se v postprodukcí můžeme zabývat celkovým barevným laděním filmu, obrazů, scén a záběrů.

Samozřejmě barva jako výrazový prostředek neznamena pouze barevnost filmu ale i barvy, které používáme při stylizaci herců, barvy oblečení, barva automobilů či barvy předmětů a rekvizit. Pokud takovéto barevné symboly použijeme ve správný moment na správném místě filmu, můžeme tak podpořit momentální emoci. Tato barevná symbolika je skvěle použita ve filmu *Láska Nebeská*⁸. Ve scéně, kdy se spolu loučí dva zamilovaní, jsou zajímavé hlavně tři aspekty. Prvním je, že stojí vedle zatáčky, tudíž všechna auta, která kolem nich projíždí, se tak pohybují pomalu. Zadruhé, všechna auta za nimi jsou bílá, šedá nebo černá. Zatřetí, v ten moment, kdy si projeví určité city, projede na pozadí červené auto. Podvědomě si červenou

⁸ Love Actually, Richard Curtis, 2003

barvu spojujeme s láskou a vášní. I když si divák auta nevšimne, jelikož bude sledovat hlavní bod záběru (dvojici), tak jeho mozek podvědomě červenou zaregistruje a dojde k umocnění okamžité emoce.

3 FILMOVÁ INTERPUNKCE

Stejným způsobem jako má řeč a text své čárky, tečky, vykřičníky, otazníky a středník i film má svoji interpunkci. I filmová interpunkce má podobný význam,⁹ ale nelze ji specifikovat tak exaktně jako v textu. Například filmová zatmívačka může mít významů více. Pokud přirovnáme již zmíněnou zatmívačku k otazníku, který má naprosto jasný význam, tak nemůžeme říci, že i zatmívačka má takto jednoznačný význam. Zatmívačka může znamenat nejen otázku, ale i čas, který tvůrce divákovi dává k zamyšlení nad předchozím obrazem. Zatmívačka může být použita jako významový prostředek pro stříh záběru, který dělí dvě časové linie, pokud například ve vyprávění příběhu chce autor divákovi sdělit, že den nebo nějaká činnost, co se odehrává v ději, končí. Základní možnosti filmové interpunkce jsou tyto:

3.1 MRTVOLKA

Jde o zastavení (zmrtvení) obrazu. Jedno obrazové okénko, které se opakuje po jakkoliv dlouhou dobu. Stálým opakováním jednoho filmového políčka docílíme zastavení obrazu. Mrtvolku lze použít pro zdůraznění snímaného obrazu. Ve zpravodajství se mrtvolka využívá hlavně při nedostatku podkresového videa.

3.2 ROZTMÍVAČKA

Jeden ze základních filmových triků. Obraz je na svém začátku celý jednobarevný (většinou černý) a postupně přechází do natočeného obrazu. Roztmívačka se používá obvykle na začátku určité části filmu. Provede se buď přímo v kameře při snímání nebo ve střižně, případně na objednávku ve filmové laboratoři nebo trikovém studiu.

⁹ KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, ISBN 80-733-1896-2

3.3 ZATMÍVAČKA

Zatmívačka v divákovi vyvolává pocit časového posunu nebo nechává čas k zamyšlení. Je to druh filmové interpunkce, která se používá obvykle na konci určité části filmu. Při zatmívačce se obraz postupně stává tmavším, až je zcela černý. Zatmívačku je možné provést přímo v kameře postupným uzavíráním sektoru závěrky nebo jako v předchozích případech ve střížně nebo na objednávku ve filmové laboratoři či v trikovém studiu.

3.4 PROLÍNAČKA

Prolínačka je stříhový postup, v němž probíhá plynulý přechod mezi dvěma obrazy. Velmi často se využívá pro zkracování filmového času. K barvitějšímu vysvětlení je vhodné uvést praktický příklad. Muž sedí u stolu a nad něčím bádá. Záběr je v polocelku na muže, jak sedí a čte si štos papírů. Celek pokoje, kde muž leží na pohovce a přemýšlí. V dalším záběru použijeme detail nebo polodetail na hrdinu, který sedí na zemi a prozkoumává štos papírů. Řekněme, že takových záběrů je v sekvenci více. Přidejme k tomu zřetelně měnící se denní dobu a záběry za použitím prolínačky do sebe prolíne. Takovéto použití prolínaček mezi záběry budou fungovat jako časová zkratka a děj, který ve filmovém čase celý den probíhal v čase reálném jen několik minut. Nemusí však vůbec hýbat s časem, mohou například fungovat jako přechodový prvek do jiného prostředí v ten samý čas. Pokud náš badatel prohlíží noviny a mezitím se jiná postava snaží zničit informace, na které by badatel mohl přijít. Tento děj se odehrává ve stejné časové linii, avšak na druhé straně města. Prolínačky můžeme také použít přes určitou barvu. Nejčastěji se používá bílá nebo černá. Prolínačka přes bílou se velmi často využívá ve zpravodajství. Nejčastějším příkladem využití takové prolínačky je nutnost stříhu ve výpovědi respondenta. Bohužel je velikost záběru ve výpovědi stále stejná a právě pro tuto situaci se nám hodí velmi krátká prolínačka přes bílou barvu. Jedná se o prolínačku dlouhou tři až čtyři filmová políčka. Takovému přechodovému efektu říkáme „*Flash*“. V prvním okně obraz zbledá na 50% poměr mezi předchozím obrazem a bílou barvou. Druhé okno je celé čistě bílé a třetí opět v poměru 50 % bílé a obrazu následujícího. Tento efekt nám vytvoří

bílý „*blikanec*“, který jasně dává najevo stříh a divák je obeznámen se skutečností, že ve výpovědi respondenta došlo k jisté úpravě. Prolínačka přes černou je ve své podstatě to samé jako zatmívačka. Dále lze použít prolínačku pro změkčení dvou na sebe navazujících záběrů. Řekněme, že máme dva celky, které na sebe chceme nastříhnout, ale stříh dvou velikostně stejných záběrů není zcela korektní a esteticky také nevypadá moc dobře. V takovém případě můžeme změkčit obraz prolínačkou. Délku dané prolínačky už odvozujeme od kontextu záběrů na sebe navazujících a od tempa a rytmu vyprávění. Prolínačku lze provést v kameře posunutím filmového pásu zpět nebo na objednávku ve filmové laboratoři, či trikovém studiu.

Obrázek 6: Ukázka prolínačky přes bílou



zdroj: vlastní zpracování

Obrázek 7: Ukázka prolínačky přes černou



zdroj: vlastní zpracování

3.5 VYBĚLOVAČKA

Je plynulý přechod do bílé barvy. Mohlo by se zdát, že se jedná o „*Flash*“, o kterém jsem mluvil výše, ale na rozdíl od něj se nám vybělovačka nevrací zpět do filmu, ale zůstane bílá. Lze provést přímo v kameře nebo ve střížně, případně na objednávku ve filmové laboratoři nebo trikovém studiu.

3.6 STÍRAČKA

Je přechod dvou na sebe navazujících záběrů efektem, který nám „setře“ první záběr, záběrem druhým. Tato stíračka může být horizontální,

vertikální, zleva doprava, zprava doleva, úhlopříčně atd. Linie stíračky ani nemusí být rovna, může mít tvar koule, oválu, čtverce, nebo jakýkoliv jiný nepravidelný tvar. Je to vizuálně jiný druh filmové interpunkce, avšak významově stejný jako prolínačka. Může nám ovlivňovat filmový čas nebo nás velmi rychle přenese do jiného místa, na jinou dějovou linii, která nutně nemusí probíhat v jiný čas, ale pouze na jiném místě. Tento druh přechodu je však již velmi stylizovaný a velmi dobře viditelný pro diváka, proto by se měl používat tam, kde je vhodná takováto stylizace nebo pokud je takovýto přechod vhodný pro děj, kontext nebo žánr díla. Tyto přechody jsou hojně využívány ve filmu Hvězdné Války¹⁰. Lze provést přímo v některých kamerách (například digitálních) nebo ve střížně, případně na objednávku ve filmové laboratoři nebo trikovém studiu.

3.7 ZMĚKČENÍ

Tímto máme na mysli vlastně roztmívačku jiného obrazu v jiném obrazu, například titulku nebo grafiky. Titulek se buď na podkladu nastříhne ostře, nebo se změkčením. Tímto změkčením mám na mysli roztmívačku o délce jen několika oken, přibližně 3-5, ale může být i na délku dvou. Efekt je velmi krátký a pro diváka takřka neznatelný. Titulek nenaskočí do obrazu ostře, ale jeho nástup je změkčen. Titulek takto změkčený lze provést ve střížně nebo na objednávku ve filmových laboratořích, či trikových studiích.¹¹

¹⁰ Star Wars, George Lucas, 1977

¹¹ KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, ISBN 80-733-1896-2

4 MONTÁŽ

4.1 FILMOVÁ MONTÁŽ

Je specifický filmový vyjadřovací prostředek udávající finální vzhled filmu. Filmová montáž vzniká ve střížně ve spolupráci střihače a režiséra filmu. Jedná se o dlouhý a náročný proces kompletace filmových záběrů v jeden ucelený soubor, za sebou běžících záběrů. Ve filmu ji poprvé výrazně uplatnili D. W. Griffith, L. V. Kulešov, S. M. Ejzenštejn a D. Vertov. Níže si rozebereme hlavní skladebné metody postupy a pravidla.

5 ZÁBĚR

Záběry jsou nejmenší skladebné jednotky filmu, oddělené dvěma stříhy (montážními spojeními). Záběr je ohraničen hranami neboli „*kantnami*“, což jsou hrany záběru (levá, pravá, horní, spodní). Nesestřiženému záběru říkáme záběr technický nebo pracovní a sestřiženému záběr montážní.¹² Záběry můžeme vymezit těmito velikostmi:

VC (velký celek)

orientace v prostředí, jednotlivý člověk málo registrovatelný, ztrácí se v krajině. Zdůraznění atmosféry, masové scény.

C (celek)

zachycuje přehledně celé místo akce, člověk je situován ve vzájemném vztahu k prostředí (souznění či konflikt), podstatná je akce, nikoliv mimika – viz bojové scény nebo klasické grotesky. Z hlediska vyjádření prostoru lze výrazně pracovat s ostroty k oddělení plánu. Důležitost vnitřní montáže.

¹² KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, ISBN 80-733-1896-2

PC (polocelek)

postava je zachycena celá, prostředí hraje vedlejší roli (ale ev. Jako partner, např. souboj s neposlušnou lampou), možnost plného využití plné gestikulace herce (vnější hercova hra).

AZ americký záběr (nebo AP – americký plán)

postava je zachycena přibližně po kolena, prostředí vnímáme jen zprostředkovaně skrze postavu a její akci, jinak okrajově. Běžný při dialogu několika postav zejména na při použití širokých formátů obrazu, ve statickém záběru omezuje pohyb herců.

PD (polodetail)

záběr je zhruba od prsou nahoru, je zde tedy obtížná hra rukou a důraz se klade na hercovu mimiku, prostředí je zpravidla rozostřené, neznatelné.

D (detail)

většinu plátna zabírá obličej, důraz se klade na hercův obličej. Vyvolává blízký kontakt diváka s postavou zejména emočně, proniká „dovnitř“ postavy, do myšlení a pocitů.

VD

fragment postavy jinak přehlížený nebo opomíjený, který zpravidla v reálu nevnímáme nebo na něj neklademe důraz. Svou abstraktní výlučností působí jako výrazný akcent, podtržení emocí (slza v oku) nebo naopak kontrapunkt (nervózní prsty suverénního sympat'áka).

Výše popsané velikosti záběru jsou vztažené k postavě vůči prostoru kolem ní. Samozřejmě toto jde vztahovat i k jiným věcem jako jsou například budovy, zvířata, krajina atd.

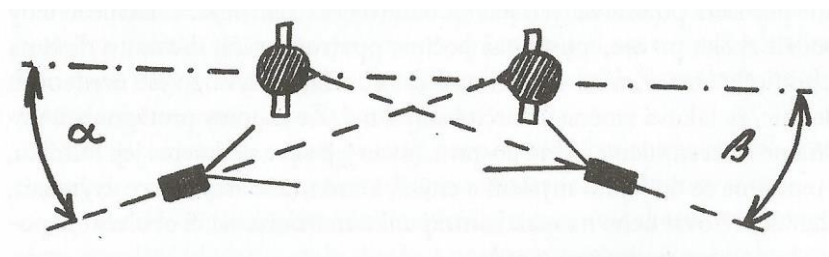
6 PRAVIDLO OSY

Pravidlo osy máme ve stříhové skladbě hlavně kvůli udržení skladebné jednoty a zachování prostorové orientace pro diváka. Nebýt tohoto pravidla, tak by se divák ztrácel v tom kde je pravá a kde levá strana. Toto pravidlo je jedním z nejzákladnějších pravidel ve stříhové skladbě. Samozřejmě skoro jako

jakékoliv pravidlo je možno ho porušit pokud chceme vytvořit zmatek nebo chaotičnost scény. Ale abychom mohli jakékoliv pravidlo porušit, musíme ho nejdříve znát. I když toto pravidlo osy není neporušitelným dogmatem, tak by pro jeho nedodržování měl mít autor jasno v tom, proč to tak dělá. Například, když máme v plánu chaotickou rvačku, kde se bude dozajista používat rapid montáž, tak tímto cíleným překročením osy můžeme vyakcentovat nastalý chaos.

Zůstaňme raději při tom, že pravidlo osy není nepřekročitelným dogmatem, ale že má svůj přesně vymezený smysl. Jeho dodržování má totiž zajistit divákovy orientaci v prostoru, rekvizitách, vztazích, osobách jednajících i nově příchozích. Nejdříve si toto pravidlo znázorníme na nejjednodušším příkladu: dialogu dvou osob, sedících naproti sobě:

Obrázek 8: Pravidla osy dvou osob



Zdroj: Obr. 8, KUČERA, Jan. Střihová skladba ve filmu a v televizi. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, ISBN 80-733-1896-2

Osou rozumíme směr jejich vzájemného pohledu a pravidlo osy říká, že všechny záběry jejich rozhovoru mají být natáčeny na stejné straně této osy. To znamená, že stále vidíme tváře obou postav osvětlené hlavním světlem od kamery, postava A se dívá vždy zleva doprava a postava B zprava doleva – tedy proti sobě. Optická osa objektivu může pochopitelně svírat s osou libovolný úhel (alfa, beta). Je-li ostrý, blížíme se k čelnímu záběru osoby (eventuálně přes rameno partnera), blíží-li se k pravému úhlu, uvidíme takřka čistý profil. Zejména při několikerém střídání obou záběrů je však pro vzájemný kontakt osob důležité, aby oba úhly byli přibližně stejné. V krajním případě – střídáme-li v dialogu např. A v čelním záběru s profilem B – neuvěří divák, že osoby mluví tvář v tvář. V souvislosti s postavením kamer musí směřovat i pohled

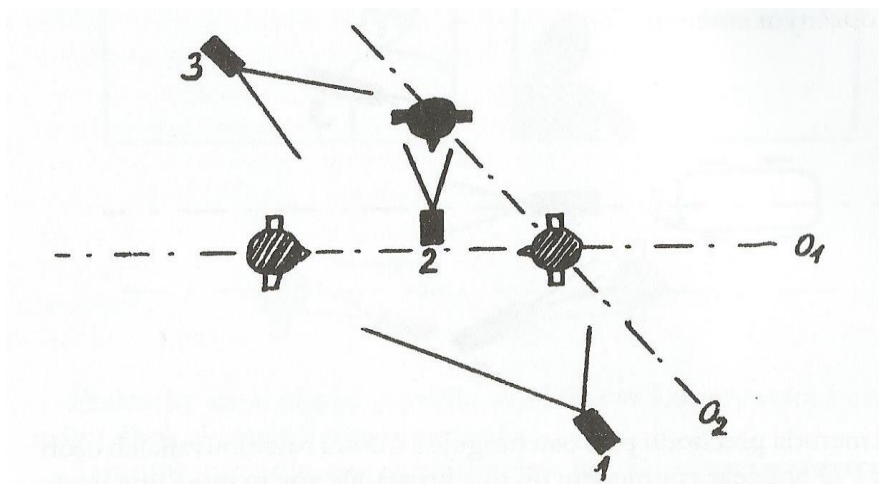
postavy, při ostrém úhlu se dívá na hranu kamery bližší k protihráči, s rostoucí hodnotou úhlu se dívá více mimo kameru¹³.

Toto je nejzákladnější pravidlo, které se stává komplexnější s počtem osob na scéně nebo přidáme-li postavám pohyb. Samozřejmě je jasné, že kdyby pravidlo osy bylo takto striktně definováno a nedalo by se v žádném případě porušit, tak by to bylo velmi silné omezení režiséra a jeho možností. Proto máme i pravidla pro překračování osy. Například máme-li honičku dvou aut, která jedou zleva doprava, můžeme nastříhnout záběr z auta, či na předeek auta a v dalším záběru mohou auta jet zprava doleva. V tomto případě jsme použili střih po ose. Jedná se o záběr, který leží na ose mezi dvěma již zmíněnými automobily. Toto stejné pravidlo lze použít u jakéhokoliv objektu na scéně, mezi nimiž máme osu. Stejný přechodový záběr můžeme použít i na osoby, které jsou na scéně. U osob však můžeme využít jejich herecké akce. Pokud se první osoba dostane za osobu, kterou měla předtím před sebou a kamera bude sledovat hereckou akci, můžeme takto přejít na druhou stranu osy. Další možností, jak překročit osu, je pohyb kamery. Máme-li dvě naproti sobě sedící osoby, můžeme využít jízdy kamery a osu překročit. Divákovi bude jasné, kde je pravá a levá teď, jelikož mu byla změna jasně vysvětlena.

Složitější pravidlo osy je pochopitelně, když máme na scéně tři a více osob. V tomto případě je osa resp. osy utvářeny mezi několika osobami. Osa se v tomto případě dodržuje složitěji. Jde tomu pomoci například náznakem pohybu při konci záběru, který dá divákovi najevo fakt, že může tuto postavu očekávat na jiném místě a v tom případě i změněnou orientaci v prostoru. Toto naznačování změny pozice lze podpořit i ve zvuku, např. zvuky kroků, které přetrvávají i v následujícím záběru. Zde je příklad os při snímání scény se třemi lidmi:

¹³ VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, s. 56-57. ISBN 8073310392.

Obrázek 9: Pravidlo osy pro tři osoby

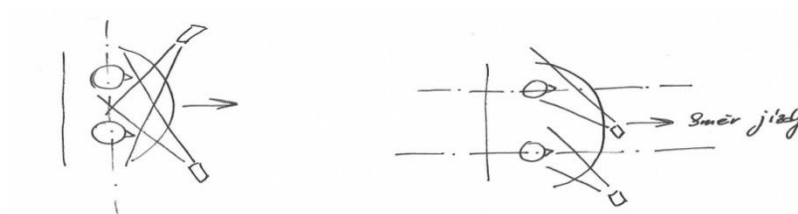


zdroj: KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, ISBN 80-733-1896-2

Další možností jak překračovat osu, je použitím pravidla hlavního směru nebo určujícího prvku. Řekněme, že osoby stojí naproti sobě a v pozadí je nějaký velmi výrazný prvek, např. rudé auto, velký strom, obraz nebo most. Tento prvek nám pomůže ujasnit si, který směr je ten hlavní. Kde je levá a kde pravá. V tomto případě není přílišný problém překročit osu, protože divák má jasno, jaký je směr.

Další možností osy je příklad, kdy dvě osoby sedí v jednom autě vedle sebe. V tomto případě máme možnost vytvořit osu mezi nimi nebo má každý osu svou:

Obrázek 10: Zvláštní pravidla osy



zdroj: vlastní zpracování

Případů, kdy je ve filmu osa překročena záměrně, je mnoho. Velmi pěkným příkladem je porušení onoho pravidla ve filmu Pán Prstenů¹⁴. V této scéně vede Glum rozhovor sám se sebou. Střih je v této scéně veden tak, že navozuje dojem, jakoby se hádaly dvě osoby. Tohoto efektu je docíleno prostým překračováním osy.

7 DRAMATURGIE

Filmový střih se zabývá ve velké míře dramaturgií. Vždyť právě ve střížně se vytváří i výsledná dramaturgická skladba. Zde uvádím třicet šest dramatických situací. Dramatická situace jako základní stavební jednotka uchvacovala dramatiky již od 18. století. V knize Třicet šest dramatických situací publikoval Francouz Georges Polti své poznatky po té co údajně prostudoval kolem 1200 dramatických textů. Svým bádáním dospěl k názoru, že nejde vymyslet více jak 36 typů dramatických situací. Jeho formulace jsou velmi obecné a nelze je brát jako výchozí body. Jsou spíše jako pomocný prvek, který nám pomáhá při stavbě děje vykrytalizovat základní elementy dané situace, aby byl autor schopen je pojmenovat a aby byl schopen případně pochopit, či dekodovat chybu svého uvažování nebo chybu v logice stavby dané situace.¹⁵ Zde uvádím těchto 36 dramatických situací:

7.1 „36 DRAMATICKÝCH SITUACÍ“¹⁶

- 1. Prošba** – Elementy situace: 1. Pronásledovatel, 2. Pronásledovaný a prosící o ochranu a pomo, útulek, odpuštění atd... 3. Síla, na níž závisí, dostane-li se této pomoci, síla, která se neodhodlá okamžitě, síla váhající, kterou je právě proto nutné uprosit.
- 2. Záchrana** – Elementy situace: 1. Nešťastník, 2. Pronásledující, hrozící, 3. Zachránce. Tato situace se liší tím, že zachránce neváhá, objevuje se z nenadání.

¹⁴ Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001

¹⁵ KLOS, Elmar. Dramaturgie je když...: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé. 1. vyd. Praha: Československý filmový ústav, 1987.

¹⁶ GAJDOŠ, J. Poltiho třicetšest dramatických situací, Disk 7/2004, 21-29

3. **Msta pronásledující zločin** – Elementy situace: 1. Mstitel, 2. Viník, 3. Zločin.
4. **Msta na blízkém člověku za jiného člověka nebo blízké lidi** – Elementy situace: 1. Živá paměť o křivdě, oběti, zlu, které utrpěl blízký člověk, 2. Mstící příbuzný nebo blízký člověk, 3. Viník – blízký nebo příbuzný.
5. **Pronásledovaný** – Elementy situace: 1. Spáchaný zločin, 2. Očekávaná odplata nebo trest, 3. Viník skrývající se před trestem nebo odplatou.
6. **Náhlé štěstí** – Elementy situace: 1. Nepřítel vítěz, který se objevuje osobně, nebo zvěst o porážce, krachu atd... 2. Oběť neštěstí.
7. **Oběť** – Elementy situace: 1. Příčina neštěstí, 2. Slabý člověk, který je obětí jiného člověka nebo neštěstí.
8. **Vzpouera, spiknutí** – Elementy situace: 1. Tyran, 2. Vzbouřenec.
9. **Opovážlivý pokus** – Elementy situace: 1. Opovážlivec, 2. Objekt, tj. to, k čemu se opovážlivec rozhoduje, 3. Protivník.
10. **Únos** – Elementy situace: 1. Únosce, 2. Oběť únosu, 3. Ten, koho ji chrání a je překážkou únosu.
11. **Hádanka, záhada** – Elementy situace: 1. Ten kdo hádanku dává nebo něco skrývá, zakrývá, 2. Ten kdo se snaží hádanku, tajemství, či záhadu rozluštit, 3. Předmět dohadů nebo neznalosti, záhada.
12. **Dosažení něčeho** – Elementy situace: 1. Člověk, snažící se něčeho dosáhnout, dožadující se něčeho, 2. Ten, na jehož souhlase nebo pomoci to závisí, 3. Může být ještě třetí síla, která tomu zabrání.
13. **Nenávist k blízkým** – Elementy situace: 1. Nenávidící, 2. Nenáviděný, 3. Příčina nenávisti.
14. **Soupeření blízkých** – Elementy situace: 1. Jeden z blízkých – kterému je dávána přednost, 2. Druhý – opovrhovaný nebo přehlížený, 3. Předmět soupeření.
15. **Nevěra, vedoucí k vraždě** – Elementy situace: 1. Jeden z manželů, porušující manželskou věrnost, 2. Druhý z manželů oklamáný, 3. Milenec nebo milenka.

- 16. Zešílení** – Elementy situace: 1. Ten kdo zešílel, 2. Jeho oběť, 3. Reálný nebo domnělý důvod zešílení.
- 17. Osudná neopatrnost** – Elementy situace: 1. Neopatrný člověk, 2. Oběť neopatrnosti nebo ztracený předmět a k tomu někdy ještě, 3. Dobrý rádce, varující před neopatrností, 4. Člověk navádějící k neopatrnosti (oba nebo jen jeden z nich).
- 18. Nechtěný přestupek v lásce (krvesmilstvo)** – Elementy situace: 1. Muž - milenec, 2. Žena – milenka, 3. Poznání přestupku.
- 19. Nechtěné zabití blízkého člověka** – Elementy situace: 1. Vrah, 2. – - Nepoznaná oběť, 3. Poznání oběti.
- 20. Obětování se ve jménu ideálu** – Elementy situace: 1. Hrdina – který se obětuje, 2. Ideál, 3. Oběť, kterou přináší.
- 21. Obětování se pro blízké lidi** – Elementy situace: 1. Hrdina, který se obětuje, 2. Blízký člověk, pro něhož se obětuje, 3. To, co hrdina přináší jako oběť.
- 22. Obětování všeho pro vášně** – Elementy situace: 1. Oběť vášně, 2. Předmět vášně, 3. To, co přináší jako oběť.
- 23. Obětování blízkého člověka** – Elementy situace: 1. Hrdina obětující blízkého člověka, 2. Blízký člověk, který je obětován, 3. Nutnost, která oběť vynucuje.
- 24. Soupeření nerovných soupeřů** – Elementy situace: 1. Slabší soupeř, 2. Silnější soupeř, 3. Předmět soupeření.
- 25. Nevěra** – Elementy situace: 1. Jeden z manželů, porušující manželskou věrnost, 2. Druhý z manželů oklamáný, 3. Milenec nebo milenka.
- 26. Milostný přestupek** – Elementy situace: 1. Milující, 2. Milovaný, 3. Příčina přestupku (např. žena, milující muže své dcery apod.)
- 27. Zjištění hanby blízkého nebo milovaného člověka** – Elementy situace: 1. Ten, kdo se dozví o této hanbě, 2. Viník – blízký nebo milovaný, 3. Vina.
- 28. Překážky v lásce** – Elementy situace: 1. Milující, 2. Milovaná / milovaný, 3. Překážky.

- 29. Láska k nepříteli** – Elementy situace: 1. Nepřítel, který vzbudil lásku, 2. Milující, 3. Příčina, proč je milovaný nepřítelem.
- 30. Ctižádost nebo touha po moci** – Elementy situace: 1. Ctižádstivec, 2. To, co si přeje, 3. Protivník nebo soupeř.
- 31. Bohoborectví, boj proti bohu** – Elementy situace: 1. Člověk, 2. Bůh nebo jeho věrní, 3. Důvod nebo předmět boje.
- 32. Neodůvodněná žárlivost** – Elementy situace: 1. Žárlivec, závistivec, 2. Předmět žárlivosti nebo závisti, 3. Předpokládaný soupeř, 4. Důvod omylu nebo jeho původce.
- 33. Soudní omyl** – Elementy situace: 1. Ten, kdo se mýlí, 2. Oběť omylu, 3. Předmět omylu, 4. Skutečný viník.
- 34. Výčitky svědomí** – Elementy situace: 1. Viník, 2. Jeho oběť nebo chyba, 3. Ten kdo hledá viníka, kdo se jej snaží odhalit.
- 35. Ztracení a nalezení** – Elementy situace: 1. Ztracené a nalezené, 2. Nálezce, 3. Ten, kdo ztratil.
- 36. Ztráta blízkých** – Elementy situace: 1. Ztracený, zahynuvší blízký člověk, 2. Ten, kdo ztratil blízkého člověka, 3. Viník ztráty.“

8 FILMOVÝ ČAS

Dva hlavní časy, které máme, můžeme pojmenovat jako čas „reálný“ (objektivní) a čas „dramatický“. Čas reálný je čas, po který sledujeme film, danou scénu, či záběr. Kdežto čas dramatický je čas, který ubíhá uvnitř filmu. „Za dramatický čas považujeme onen výsek vývoje jevu (dramatu, ale také dokumentu objektivní jednorázové skutečnosti v publicistickém díle), v němž jev vnikl, proměňoval se a dospěl k novému vyššímu stavu.“¹⁷

Dalším časem je čas subjektivní. Jedná se o čas divákův ve vztahu k psychologii a citům postavy a diváka. Tento čas zná každý z nás, pro příklad tři hodiny čekání na dopravním magistrátu se nám zdají jako věčnost, na rozdíl od týdne příjemné dovolené, kde máme pocit, že celý týden uběhl během jednoho

¹⁷ KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, s. 133. ISBN 8073318962.

dne. To je důvod, proč se u filmu, který nás baví, dokážeme sžít s hrdinou filmu a spolu s ním procházet skrze filmový čas, byť nějakým způsobem deformovaný. Stejně jako dokážeme prožívat čas my, můžeme deset minut filmu, které jsou plné hrdinových strastí, prožívat stejně jako postava. Díky pocitům z dané scény se nám čas může jevit delší než skutečně je a naopak.

Příklady pro pochopení těchto různých časů mohou být například tyto: Představte si situaci, kde je hlavní hrdina na závodním okruhu a sleduje soutěž Formule 1. Budeme mít rozdílnou montáž v případě, že přišel s kolegou a hlavní náplní bude pracovní rozhovor a v případě, že si vsadil na výsledek velké ceny a bude s napětím sledovat závod. Pokud přišel s manželkou, tak hlavním aktérem a středobodem střihu bude muž a jeho žena. Závod v tomto případě hraje jen jakousi kulisu a nemusí nás ani zajímat jak onen závod dopadne. Hlavní budou prostříhy na manželský pár, hlavní bude jejich dialog atd. V případě, že muž přišel na závod, na který si vsadil peníze, stává se tak závod sám aktérem děje. A čas se bude odvíjet od závodu a poslední kolo může mít v celkovém střihu víc prostoru než předchozích sedmdesát, vzhledem k mužově stresovému vypětí.

9 DÉLKA ZÁBĚRU

Mluvíme-li o samostatném záběru, rozlišujeme jeho tři základní druhy. Prvním je takový záběr, který vzchází přímo z kamery. Dostaneme ho v takové podobě, že obsahuje všechny náležitosti od spuštění kamery po vypnutí kamery. Takovému záběru říkáme záběr technický. Druhým, je záběr pracovní. Pracovním záběrem máme na mysli záběr, který je zkrácen/očištěn o tzv. technická políčka. Technická políčka jsou ty, které obsahují klapku, režisérovo akce a stop. Třetím je záběr skladebný. Tyto záběry jsou pro střiháče nejdůležitější, jelikož jsou to právě ty záběry, ze kterých tvoříme střihovou skladbu filmu.

Pro délku jednoho záběru je nejdůležitější jeho čitelnost divákem. Divák musí mít pocit, že je záběr jasný a pochopitelný. Má trvat tak dlouho,

aby divák „přečetl“ právě to, co je potřeba¹⁸. Je-li záběr příliš krátký, může divákovi uniknout jeho smysl, nějaký motiv nebo může být dokonce narušeno vyznění či smysl celého filmu. Na druhou stranu je-li záběr příliš dlouhý, sleduje divák i nedůležité věci, jeho pozornost upadá. Ve volném čase po „přečtení“, začne záběr studovat (z nudy) a může objevovat nepřesnosti například v dekoracích nebo v komparzu.

„Čitelnost záběru nezávisí jen na jeho délce, ale i na jeho pořadí v sekvenci, dramaturgickém významu, obrazových hodnotách (velikost, kompozice, osvětlení, barevná tonalita), spojení se zvukem apod.“¹⁹

V dramaturgickém kontextu můžeme využívat i záběry delší či kratší než by se na první pohled mohlo zdát. Například čeká-li mladík na výsledky lékařských testů a z kontextu děje víme, že jde o něco velmi důležitého, můžeme záběry natahovat a tím zvyšovat napětí. Například dostane-li mladík do ruky obálku s výsledky v záběru v polocelku či celku, může následovat detail na obálku z pohledu očí mladíka. Takovýto záběr může být mnohem delší než za normálních okolností. Nebo pokud mladík převezme obálku v polocelku, bude následovat detail otevírání a povytažení obsahu obálky. Dále by následoval polodetail proti pohledu přes obálku na mladíkovu tvář, na které je zřetelné, že si čte obsah sdělení. Z tohoto pohledu se dozvídáme, že mladík dostal špatnou zprávu a ukápne mu slza. Následně bychom nastříhli celek nebo velký celek mladíka, jak stojí uprostřed místnosti sám zády ke kameře. Velký celek by byl použit pro podtržení pocitu úzkosti. Tento záběr by mohl být opravdu velmi dlouhý tak, abychom dali divákovi možnost prožívat tento okamžik přímo s postavou filmu. Řekněme, že se mladík dozvěděl, že má smrtelnou nemoc. Tento okamžik je natolik emotivní, že si zaslouží delší pohled. Pokud takovouto sekvenci záběrů zařadíme za sekvenci (obraz), ve které byl mladík šťastný, ve které se zasnoubil s dívkou, ve které se dozvěděl, že s ní čeká dítě, bude tato možnost prohlédnout si záběr a prožívat tyto

¹⁸ VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, s. 56. ISBN 8073310392.

¹⁹ VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, s. 56. ISBN 8073310392.

hluboké emoce spolu s mladíkem, vítána. Samozřejmě tuto scénu bychom mohli podpořit emotivní hudbou.

9.1 TEMPO A RYTMUS

Tímto se dostáváme k pojmu tempo a rytmus. Tempo nám určuje rychlost akce, kadenci dialogů, rychlost pohybu kamery či pohyby herců. Toto se samozřejmě nevztahuje pouze na jeden jednotlivý záběr ale i na celou záběrovou řadu. Rytmem většinou rozumíme frekvenci střídání záběrů, ale jak říká Josef Valušiak: „toto hledisko je zcela povrchní“²⁰. Pokud budeme stříhat podle zájmu diváka, čili aby záběr nebyl moc dlouhý ani příliš krátký, budeme tyto záběry řadit za sebou do určité kompozice, aby spolu fungovaly a souzněly, mohli bychom tuto souhru záběrů nazývat rytmem.

U délky záběrů máme některé náležitosti, které je vhodné dodržovat. Jedná se například o rozeznění a doznívání záběrů na začátku a na konci filmu či sekvence. Rozeznění se používá na začátku filmu nebo určité sekvence, většinou jde o celek nebo velký celek, který má informativní charakter. Informuje diváka o místě, čase, prostředí atd. Obvykle tento záběr bývá delší a připravuje emotivně diváka na záběr následující.

Naproti tomu doznívání záběrů je důležité u konce filmu nebo se dozníváním ukončují sekvence. Doznívání je důležité hlavně z toho hlediska, pokud záběr ukončíme ostře, okamžitě po akci a doznít ho nenecháme, podtrhneme tak jeho informativní charakter. Avšak prodloužíme-li jej za hranu trvání akce (hrdina odešel z místnosti a místnost je prázdná) dáváme záběru širší smysl, začleňujeme hrdinovu individualitu do obecnějších souvislostí, necháváme divákovi čas na filozofické shrnutí, vlastně ho k tomu vybízíme. Stejně i v závěrech sekvencí je doznění důležité k uvolnění napětí, k uklidnění smíchu či k vychutnávání předchozí atmosféry.²¹

²⁰ VALUŠIAK, Josef. Základy stříhové skladby: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005,. ISBN 8073310392.

²¹ VALUŠIAK, Josef. Základy stříhové skladby: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, s. 87. ISBN 8073310392.

Toto se často doplňuje roztmívačkou či zatmívačkou, tedy filmovou interpunkcí, která podtrhne daný předěl.

OSTRÝ STŘIH nám slouží hlavně jako podržení kontrastu dvou atmosfér, situací, k nečekanému zvratu či pointě nebo k vyvinutí určitého šoku na diváka. Ostrý střih můžeme také podpořit rychlou hereckou akcí nebo například výrazným zvukem. Tento výrazný zvuk nám může podtrhnout důraz ostrého střihu. Ostrým střihem také nazýváme střih, který není obohacen o interpunkční prvek.

Ostrý střih, rozeznění, doznění, změny tempa a rytmu samozřejmě úzce souvisí s celkovou dramaturgickou linkou. Jakýkoliv rytmus filmu bude ryze formálním a neceleným, nebude-li korespondovat s obsahem scénáře. Je-li jeho příběh prázdný, sterilní, nudný či ohraný, pak ani nejdívočejší akce a největší střihová kouzla mu nepomohou a nepřidají na zajímavosti.²²

10 NÁVAZNOST ZÁBĚRŮ

Záběry, které na sebe navazují, by měly dodržovat tři základní jednoty. Jednoty místa, času a děje. Měly by být zaneseny již ve scénáři, v literárním i v technickém.

Návaznost záběrů velmi jednoduše formuloval v roce 1927 Geogre Wilhelm Pabst: „Stříhat je třeba v tom záběru, kde je postava v pohybu, a jako následující připojit záběr, ve kterém pokračuje buď tentýž pohyb, nebo trvá pohyb jiný“.²³ Takovýto způsob nastříhnutí akce směřuje k plynulému vývoji akce. Avšak jak tvrdí Josef Valušiak, tato zásada je jednostranná a povrchní. Působí velice nepříjemně, jestliže před koncem akce dochází ke změně ustálené situace například, pokud se objevuje náznak nového pohybu nebo se objeví nový element. Těch několik okének před střihem velmi ovlivňuje čistotu střihu. Takovéto rušivé elementy jsou nejčastější u dokumentárního filmu, kde nemáme možnost si scénu, pohyby a rekvizity dopředu připravit. Samozřejmě

²² VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, s. 75. ISBN 8073310392.

²³ PŁAŻEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967, s. 180. Filmové publikace.

to neplatí u případů, ve kterých naznačený pohyb pokračuje i v dalším záběru. V tomto případě je dokonce střih do pohybu vhodným vázacím prvkem mezi dvěma záběry. Pokud máme záběr na muže u pokladny, který platí za lístky, je vhodné využít pohybu ruky a v tomto pohybu přestřihnout na pokladní, jak si od muže peníze přebírá. Tento systém podporuje kontinuitu pohybu a dynamiku. Přesné navázání pohybu však není tou základní věcí u spojování takovýchto scén. Jedním ze základních střihových metod je vynechávání části pohybu. Zaleží už je na střihači, zda vynechá větší či menší část daného pohybu a tím ovlivňuje i tempo střihu a děje. Tyto úpravy pohybu se samozřejmě liší podle nálady, kontextu a emoci děje. Pro příklad můžeme uvést dva rozdílné žánry filmu. Je jasné, že v akčním filmu bude zkracování pohybu velmi markantní na rozdíl od hororu nebo thrilleru. Mám na mysli rychlá akční scéna versus napínavá hororová scéna.

V mnoha případech se setkáváme s nedodržením jednoty herecké akce. V takovémto případě je velmi obtížné najít místo na vazbu záběrů. „Volíme pak mezi dvěma zly; nečistý střih nebo vložený prostřih.“²⁴

Jedním z nejdůležitějších faktorů při střihu je volba správného tempa, tak, aby výsledek nebyl nudný. Což znamená, aby výsledná montáž neměla hluchá místa. Tato volba tempa se nejvíce řídí žánrem snímku a momentální akcí. Zachování spádu akce je mnohem důležitější než naprosto dokonalý a bezchybný střih. Velmi často se stává, že střih musí ustoupit akci.

Skladebností záběrů můžeme měnit dramatické vyznění akce. Velmi zřetelně a jasně je tato situace popsána v knize Josefa Valušiaka *Základy Střihové Skladby*, proto zde budu tuto situaci citovat. Vyjdeme ze vzrušeného dialogu dvou osob, snímaného střídavě v polodetailu obou protagonistů. Náhle se muž rozpřáhne a dá dívce políček. Jestliže střihneme po nápřahu mužovy ruky na dívku a do záběru vletí ruka, která ji udeří, pak zdůrazňujeme fakt políčku, jeho nečekanost, brutalitu. Dominuje postava dívky, zejména střihneme-li ještě dříve, tj. vidíme-li poslední její slova, její vzpurnost, která

²⁴ VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, s. 83. ISBN 8073310392.

vedla k potrestání. Střih bez nápřahu ruky nás překvapí náhlým zvratem situace.

Jestliže po políčku zůstáváme na záběru muže, jde především o eufemismus, vlastní drastický akt byl vynechán (ale také můžeme dívku krvavě nalíčit, brutalita je zvýšena). Zajímá nás muž, jeho reakce, on je pánem situace, vedoucí postavou akce. Navíc takto oddalujeme dívčinu reakci, na kterou je divák jistě zvědav a můžeme si tak připravit východisko na nečekané překvapení (dívka se usmívá nebo míří pistolí).

Je také možno stříhat přímo v pohybu, to znamená, že ruka již letí a v následujícím záběru dopadá na dívčinu tvář. Zde se nesoustředujeme ani na jednu z postav zvláště, obě jsou rovnocenné a samostatnou akci sledujeme dynamickým způsobem vhodným pro akční sekvence. Tento střih v pohybu má ještě jiné výhody technického rázu: Jednak můžeme pohybu přidat věrohodnosti (facka působí tvrději než facka imitovaná hercem, který svou partnerku šetří, jindy je tasení pistole zázračně rychlé apod.), tímto střihem zakryjeme různé nedostatky v návaznosti. Platí totiž zásada, že divák je upoután právě onom prudkým pohybem a přestává vnímat ostatní komponenty obrazu ... „Kromě výjimečných, dramaturgicky připravených momentů (případ s pistolí) jsou výše uvedené teorie poněkud spekulativní. V praxi záleží především na kontextu děje, na rytmu střihu, zejména pak na způsobu, jakým jsou záběry snímány, a tedy i na počtu možností, které režisér střihači ponechal. Většinou se střihač řídí spíše intuicí.“²⁵

Dalším velmi častým způsobem navázání střihu je používání stíraček a falešných *švenků*. Stíračka se vytváří tak, že si najdeme pohybující se objekt v záběru, říkejme mu A, a stříhneme do pohybu druhého objektu na záběru, kterému budeme říkat B. Hlavním požadavkem pro tento postup, aby fungoval, je podobná velikost, rychlost a tonalita objektů. Stíračka nám napomáhá plynule přejít z prostředí do prostředí.

²⁵ VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, s. 111. ISBN 8073310392.

Falešný *švenk* nebo strh je velmi obdobnou technikou, s tím rozdílem, že se nepohybuje objekt ale kamera.

Při stříhu jízdy kamery, *švenku* nebo jejich kombinace si musíme dávat pozor zejména na úhel a postavení kamery a na velikosti záběrů. Nejdůležitější je dávat pozor, aby se neposunula postava nebo pohybující se objekt neposunul zpět proti svému pohybu. To by mohlo působit velmi matoucím dojmem a navíc je to velmi nápadná chyba, kterou si divák velmi dobře uvědomí. Zajímavostí je, že kupříkladu skoro vůbec nevádí (nepůsobí rušivě) porušení kroků během chůze, když postava udělá skrze dva záběry, jeden dlouhý krok či vykročí dvakrát pravou nohou.

11 ZVLÁŠTNÍ SKLADEBNÉ FORMY

11.1 PARALELNÍ A KŘÍŽOVÝ STŘIH

„V podstatě v každém filmu se setkáváme s paralelní montáží. Může být spojením dvou příběhů navzájem nesouvisejících, spojených jen ideovou kontinuitou. Mohou souviset prostorově (příběh mladé dvojice je srovnáván s podobným, který se ve stejném domě udal před dávnými časy). Častější je souvislost časová - oba děje se odehrávají na různých místech přibližně ve stejném čase - (boj trosečníků o život a postup záchranné výpravy). Můžeme sledovat i několik dějů nebo jeden děj, který se rozštěpí na několik linií - atd.“²⁶

Forma a způsob paralelní montáže je zapsán již ve scénáři a při stříhu se snažíme o co nejčistší provedení.

Dva paralelní děje se někdy spojují křížovým stříhem. Klasickým příkladem jsou honičky nebo pronásledování, jedná se tedy hlavně o akční a rychlé sekvence. I když jde o velmi rychlé scény, je potřeba zachovat časoprostorovou orientaci. Najít kompromis mezi rychlostí tempa stříhu a časoprostorovou orientací je zásadní věcí pro střihače. Řekněme, že máme dvě

²⁶ VALUŠIAK, Josef. Základy stříhové skladby: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, s. 16. ISBN 8073310392.

osoby. První (policista) jede v autě a pronásleduje druhou osobu (lupiče), která před policejním autem utíká pěšky ulicemi města. Pro lepší orientaci v daném ději, je lepší začínat širšími záběry (VC, C), tím divákovi dáme najevo, kde se děj odehrává. Představme si, že honička začíná tím, jak lupič vybíhá z obchodu. V tu samou chvíli se za zvuku sirén ze zatáčky vyřítí policejní auto, které začne okamžitě pronásledovat lupiče, tato sekvence by mohla vypadat takto: PC na lupiče, vybíhajícího ze dveří, VC na ulici s obchodem, kde již vidíme, že z boční ulice vjíždí policejní auto. Detail na obličej lupiče, který si všiml policie. Polocelek z kabiny policejního auta, ve kterém lupič začíná utíkat. Celek na ulici, na níž se děj odehrává. Proti kameře běží lupič a policejní auto ho dohání, když v tom kousek před kamerou lupič zabočuje do vedlejší ulice mezi domy. Polocelek na lupiče běžícího boční ulicí. Polocelek z policejního auta, které nestihlo odbočit do boční ulice (kamera z pohledu policisty, který kouká do ulice, kam lupič utekl). Detail na řadící páku následující detailem na plynový pedál. Celek z ulice, kde jede policejní auto proti kameře, ve snaze co nejrychleji objet blok domu a dohnat lupiče, v tomto záběru auto před kamerou odbočuje ve stejném směru, jako zabočil lupič. Důležité u této montáže je zachovávat časoprostorovou kontinuitu. Čili oznamovat divákovi změny směru pohybu, udržovat diváka v jistotě, kde se zrovna nachází a zároveň dodržovat to, že oba dva děje se odehrávají ve stejný čas. Dobré je také tempo a rytmus stříhu postupně zrychlovat. Detail na nohy lupiče, jak rychle utíká. Detail na volant policejního auta, jak se točí do zatáčky (tímto dáme najevo, že se jedná již o druhou zatáčku a jelikož lupič nikam jinam než do boční uličky nezabočil, divák ví, že policista objel blok). Polodetail na lupiče, který vyběhne z boční ulice na hlavní a na chvíli se zastaví a rychle se rozhlédne po policejním autě a v tom si všimne, že na rohu boční ulice, ze které vyběhl je pár popelnic. Celek z hlavní ulice (v záběru vidíme i popelnice) ze za rohu vyjede policejní auto, které jelikož policista nevidí lupiče, zpomalí a jede směrem ke kameře. Polodetail na lupiče, který se schovává za popelnicemi a je zřetelně ve stresu z odhalení. Polocelek z pohledu lupiče od popelnic na hlavní ulici, kdy lupič čeká, až policejní auto projede. V tento moment děj opět zpomalujeme. I když definice říká, že

křížový střih nerozvíjí charakter postav, není na škodu na chvíli tyto dva děje opět spojit a dát prostor divákovi, aby si oddechl. A zároveň dát prostor emocím, například jako je strach z odhalení. Nebo pro odlehčení můžeme připojit třetí dějovou linii. Touto třetí dějovou linií by například mohl být komplic lupiče, který jede pomalu v autě a hledá svého parťáka. Důležité je i v rámci takovéto honičky v divákovi zachovávat pocit orientace v prostoru. To je důvod, proč byl použit velký celek na začátku této ukázkové střihové sekvence a zároveň proč byly v průběhu použity další celky. Základní metodou pro použití paralelní montáže je tudíž pomalejší začátek se širšími záběry a postupně v průběhu děje se záběry zužují a střídají mnohem rychleji. Je tedy velmi důležité najít místo pro zpomalení a uvolnění, rytmu. Pokud bychom totiž takovýto hektický rytmus střihu udržovali příliš dlouho, mohl by začít působit nudně.

11.2 RAPID MONTÁŽ

Rapid montáž je mnohem výraznějším střihovým postupem, i když ve spojení s dějem mnohem povrchnější. Jedná se v podstatě o krátkou sekvenci, která je složená z krátkých záběrů. Ty na sebe nemusí navazovat ani pohybově, ani obsahově, naopak velmi často jsou naprosto rozdílné. Pokud chceme vyvolat touto sekvencí pocit paniky, zmatenosti, je naprostá nesouhra záběrů žádána. Když si vezmeme nejčastěji uváděný příklad rapid montáže, což jsou automobilové honičky, jedná se o velmi rychlou sekvenci záběrů, například: Detail na obličej řidiče – Detail na řadič páku – Detail na nohu mačkající plyn – Polocelek na dvě auta, která se mihnou záběrem z jedné kantny do druhé – Velký detail na ručičku tachometru – Polocelek ze zadního sedadla prvního vozu atd.. V závislosti na emoci, kterou chceme touto sekvencí vyvolat, řídíme střihovou skladbu. Na rozdíl od paralelní montáže, nemusí rapid montáž dodržovat pravidla časoprostoru. V honičce dvou automobilu popsané výše, nemusí být vůbec zřetelné, jak daleko jsou vozy od sebe, nebo případně čas honičky může být relativní (ve filmu jen chvilka, přitom pro příběh znamenala např. hodinu). Rapid montáží můžeme bez problémů přenést děj z jedné na druhou stranu města a i když tato sekvence bude trvat například jen pár minut,

může znamenat i několik hodin, v případě, že v následujícím obraze nebo sekvenci vše vysvětlíme. Představme si honičku popsanou výše, ale mnohem delší a po ukončení této sekvence může následovat zklidnění v podobě stíhaného automobilu, který prudce smykem zatočí. V následujícím záběru již můžeme použít celek na druhé auto, jak zabočí za roh a nikde nikdo. V dalších několika záběrech by bylo vhodné dát najevo, že druhé auto hledá první, načež bychom nastříhli například černou s voiceoverem²⁷, kde spolujezdec v prvním autě říká řidiči: „Tak už bychom z té garáže mohli vyjet, ne? Už tu trčíme hodinu. Vzduch bude už čistý.“ Samozřejmě je mnoho různých případů pro použití rapid montáže, třeba úzkost, karneval, dopravní zácpa, předtucha apod. „Při vhodném dramaturgickém zařazení, promyšleném výběru jednotlivých komponent hlavně z hlediska lapidární sdělnosti a průhledné symboliky a při citlivém rytmickém zpracování můžeme pomocí rapid montáže vytvořit atraktivní, markantní dramatický akcent.“²⁸ Současné akční filmy jsou těmito hektickými pasážemi, ve kterých se využívá rapid montáže, napěchovány.

12 OBRAZOVĚ ZVUKOVÁ JEDNOTA

Zvuk a obraz. Od začátku zvukového filmu dvě naprosto neoddělitelné složky. Zvuk je jakousi druhou polovinou filmového díla.

Budeme-li uvažovat o spojení jakéhokoliv obrazu se zvukem, dostaneme několik variant. Nejjednodušší, zcela elementární spojení představuje synchronní ilustrace reality: pohyb úst – dialog, jízda auta – zvuk motoru. Tyto spojení tvoří podstatnou část většiny filmů.

Dále ve filmu využíváme ruchy, což je doprovodný zvuk. Může to být šum deště, hluk na ulici či zpěv ptáku v parku. Zvukový ruch je vlastně zvuk okolí, jakási kulisa, která doprovází ostatní zvuky, jako jsou dialogy atd. Ruchy jsou neskutečně důležité, jelikož nám celkový zvuk doplňují. Bez ruchů je zvuk nepřírozený.

²⁷ Hlas v obraze. Není vidět řečník.

²⁸ VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, s. 115. ISBN 8073310392.

Zvuky se ve spojení s obrazem rozdělují na synchronní a asynchronní. Asynchronní zvuk je takový, který nekoresponduje s obrazem. Například voiceover hrdinových vzpomínek, přitom na obraze vidíme jen auto. Zvuky synchronní jsou ty, které jdou ruku v ruce s obrazem. Vidím mluvícího muže a slyším jeho hlas ve stejné časové rovině, jako se hýbe pusa. Pokud však vidím muže, který pohybuje ústy, ale zvuk je zpožděný, jedná se opět o zvuk asynchronní.

Zvuková složka by samozřejmě měla korespondovat s obrazem. To znamená, že pokud jde muž podchodem a promluví, měl by být slyšet dozvuk. Další možností je přichází-li muž z dálky ke kameře a mluví. V tomto případě by se měl zvuk jeho hlasu postupně zesilovat. Samozřejmě i pro obrazové zvukovou jednotu platí stejné pravidlo jako pro vše ostatní. Pokud je umělecký záměr jiný, nemusí být věc, která se zda být chybou, skutečně chybou.

Filmová hudba je zcela samostatným oborem. Využívá se k umocnění emocí, k podpoře atmosféry filmu. Další možností je použít střih na hudbu. V tomto případě jde vlastně o to, že je obraz podřízen hudbě a střih se řídí tempem a rytmikou hudebního podkladu. V největší míře se takovýto střih využívá u videoklipů nebo v sekvenci ve filmu, která je klipového charakteru.

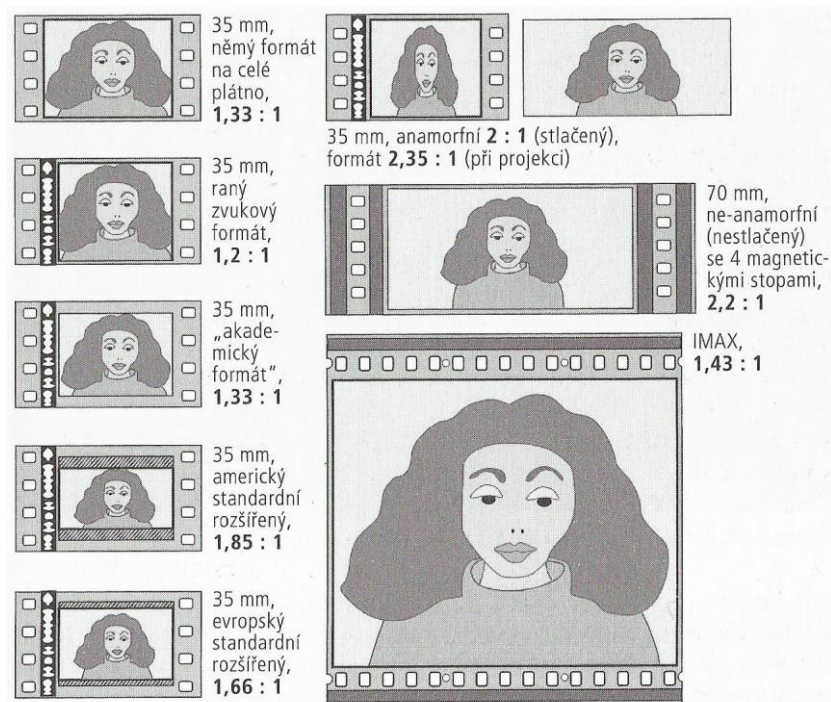
13 ANALOGOVÉ TECHNOLOGIE

„Dne 2. února 1909 přijal Mezinárodní kongres filmových producentů a distributorů, jemuž předsedal Georges Méliès, Edisonův 35mm filmový formát se čtyřmi perforacemi na snímek jako normu. Od té doby byl 35mm formát uznáván po celém světě, což umožnilo výrobu a výměnu filmových kopií k promítání na jakémkoli projektoru.“²⁹ Existuje i mnoho jiných a používaných formátů, jako například 16mm film, 70mm film, systém IMAX. Spolu se 70mm filmem je formát IMAX nejkvalitnějším analogovým filmovým formátem, avšak na rozdíl od 70mm filmu je IMAX vyvinutý, aby podporoval 3D obraz. Tohoto efektu se docílilo projekcí obrazu ze dvou promítaček, spolu

²⁹ Europa Cinemas: průvodce digitálním kinem. MINISTERSTVO KULTURY ČR. [online]. [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: http://www.mkcr.cz/assets/media-a-audiovize/kinematografie/Europa_Cinemas_-_digi_kino.pdf

s brýlemi, které má divák. Každé sklo brýlí má opačnou polaritu. Tzn. levé sklíčko nepropouští obraz z druhé promítačky a naopak. Na obrázku 11 jsou jasně viditelné rozdíly mezi jednotlivými formáty.

Obrázek 11: Formáty, standardní širokoúhlé systémy



zdroj: MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd., 2004, s. 103. ISBN 80-00-01410-6.

Filmový materiál

„Filmový pás je před laboratorním zpracováním v podstatě vícevrstvý fotografický materiál. Natáčí se většinou na negativ a pro distribuční filmové kopie se používá zpravidla pozitivní filmový materiál. Film se skládá z filmové podložky (0,14 mm) a z citlivé vrstvy (0,02 mm). Moderní barevné filmové materiály sestávají z několikanásobných plevů, až šestnácti. Celý soubor těchto vrstev má tloušťku 0,16 mm. Tyto vrstvy jsou mimořádně tenké. Výroba filmu proto klade mimořádné požadavky na technologickou úroveň, vývojové

náklady, kvalifikaci personálu, atd. Patří do skupiny vysoce náročných technologií.³⁰

V dnešní době se s analogovým stříhem setkáme už jen v amatérské nebo akademické sféře. Analogový stříh tkví v jednoduchém principu toho, že stříhač stříhal skutečný (fyzický) filmový pás, samotnou surovinu, kterou po nastřížení lepil dohromady a tím vznikal sestříhaný ucelený film. Ke stříhu se využívali stříhové stoly jako na obrázku 12. Mnoho z nich dokázalo přehrávat i dva nebo tři obrazové a až čtyři zvukové pásy. Tento způsob stříhu byl mnohonásobně dražší a vyžadoval větší zručnost stříhače. V dnešní době se převážně používají digitální střížny, kterým bych se rad věnoval více.

Stříhací stoly Steenbeck, podobné tomu, který je vyobrazený na obrázku 12, umožňoval srovnání mezi třemi až čtyřmi obrazovými a zvukovými pásy. Tento konkrétní stůl je zařízený pro jeden obrazový a dva zvukové pásy.³¹

Obrázek 12: Ploché stříhací stůl Steenbeck



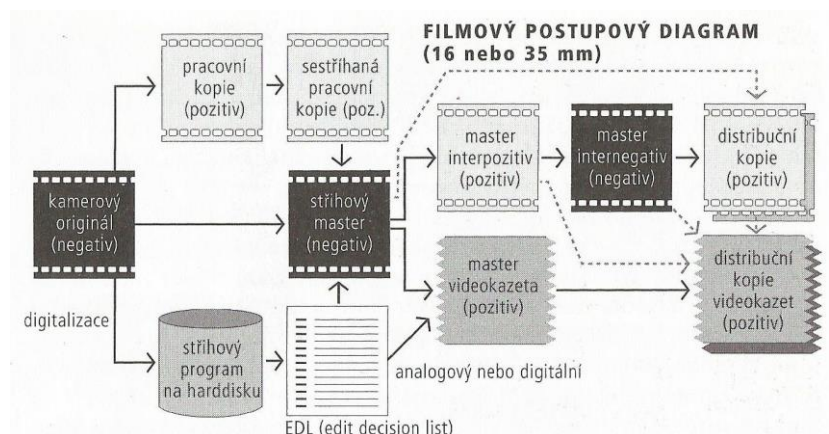
Zdroj: MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd., 2004, s. 103. ISBN 80-00-01410-6.

³⁰ ZELINKA, Marek. *Teorie stříhové skladby a její postavení v audiovizuální tvorbě v roce 2010*. s. 22, Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

³¹ MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd., 2004, s. 128. ISBN 80-00-01410-6.

Stříhový postup s analogovým materiálem bych rád vysvětlil na obrázku 13.

Obrázek 13: Materiál, zpracování, generace – diagram



Zdroj: MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. Vyd., 2004, s. 101. ISBN 80-00-01410-6.

Z diagramu je jasně viditelné, že analogový a digitální stříh se od sebe postupem příliš neliší. Hlavním rozdílem je postup před a během stříhu samotného. Následný postup je takřka totožný. V dnešní době může být zdrojový materiál již digitální, to znamená, že následná digitalizace materiálu odpadá. Stejně tak jako, že i výstup ze střižny může být digitální například na DVD a Blu-Ray.

14 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE

Digitální stříh vnikl v devadesátých letech minulého století. Prvním, kdo vlastnil digitální střižnu, byla americká televizní společnost CBS a v té době za ní zaplatila jeden milion amerických dolarů. V dnešní době již digitální střižna není výsadou bohatých filmových a televizních studií, ale s jistou nadsázkou lze říci, že ji může vlastnit kdokoli kdo vlastní počítač.³²

I v dnešní době se stále natáčí na filmový materiál, ten se však již nestříhá fyzicky, ale zkopíruje se do počítače digitální kopírkou. Samotný stříh

³² MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, s. 129. ISBN 80-00-01410-6.

pak probíhá v počítačové střížně. Nejrozšířenější stříhovými softwary jsou AVID, FinalCut, Lightworks, Sony Vegas, Adobe Premiere Pro, Canopus EDIUS, Magix Video Pro, Hit Film a Pinnacle. Mezi programy profesionální, bych zařadil hlavně první dva programy. O zbytku můžeme říci, že se jedná spíše o poloprofesionální. Poslední skupinou jsou „hobby“ programy pro domácí použití. V této poslední skupině je patrně nejrozšířenější Pinnacle, Magix Video Pro a Hit Film. Je nutno říci, že vlastní stříhový software dodává takřka každý výrobce videokamer, ke svým výrobkům. Jednoznačně nejrozšířenějším v profesionální sféře je stříhový software AVID. Tato střížna se vyrábí v mnoha variantách v závislosti na požadované funkci. Například střížna AVID Newscutter je speciálně navržena pro zpravodajské kanály. Vyznačuje se tím, že má lepší možnost pro sdílená pole a větší možnost konektivity s dalšími softwary a servery jako je například server DNPS.³³ Program FinalCut, který je velmi rozšířen hlavně mezi uživateli značky Apple. Má naprosto totožnou funkci, avšak má trochu jiné uživatelské prostředí a využívají jiné kodeky pro komprimaci a zprávu videa a audia. Největší výhodou těchto střížen, je kompatibilita s výstupem z kamery. V jednoduchosti se dá říci, že pokud natáčíme na digitální kameru, stačí ji připojit a video překopírovat do střížny. Pokud budeme pokračovat ve zpracování filmového pásu (materiálu), po samotném natažení videa do střížny a samotném stříhu přichází na řadu, stříh filmového pásu podle soupisky ze střížny nebo nahrání na digitální nosič přímo v počítači. Zpětné kopírování na filmový pás provádí filmová laboratoř, která vlastní k tomu vhodnou techniku.

Největší výhodou digitálního stříhu je možnost zálohy, jakákoliv změna, kterou provedeme je vždy vratná. Další neocenitelnou výhodou je jednoduchá mobilita rozstříhaného materiálu mezi střížnami, jelikož se všechny změny ukládají jako metadata a jsou tudíž kdykoliv k dispozici. Rychlost stříhu a zároveň možnost využít trikových možností digitální střížny je naprosto neocenitelná. Možnost vytvářet prolínačky, zalínačky, zrychlování či zpomalování obrazu, změny kompozice ořezem obrazu, schopnost barevných korekcí a sladění barevných tonalit navazujících záběrů a mnoho

³³ Digital News Production System

dalších podobných funkcí činí z digitálního střihu nepostradatelnou součástí moderní kinematografie, nejen kvůli rychlosti, ale také kvůli ekonomičnosti provozu.

15 ZÁZNAMOVÉ DIGITÁLNÍ FORMÁTY

15.1 KONTEJNERY

Audio a video soubory se ukládají do takzvaných kontejnerů, které umožňují snadnější a univerzálnější nakládání s multimediálními soubory. Také umožňují integrovat do jednoho souboru video i zvuk (přestože se Vám tohle může zdát zcela triviální a přirozené, není tomu tak). Kontejnery mohou navíc obsahovat i informace o kapitolách, menu nebo titulky. Některé audio/video soubory se vyskytují i v podobě elementárních streamů, to znamená bez kontejneru. Za všechny jmenujme například mp3 (MPEG-1 layer 3 audio stream), .m2v (MPEG-2 video stream) nebo .aac (MPEG-4 Advanced Audio Coding). M2V a AAC ale běžněji nalezneme v kontejnerech MPEG respektive MP4. S některými kontejnery se nyní seznámíme podrobněji:

AVI - Audio Video Interleave. Nejrozšířenější kontejner pro ukládání videa. Podporuje většinu kompresí zvuku i obrazu, i když některé formáty způsobují problémy. Přestože je možné použít v AVI více zvukových stop, titulky, MP3 VBR nebo Vorbis zvuk, není pro toto AVI vhodné a způsobuje plno problémů při přehrávání. Problematické je také uložení MPEG-4 (DivX, XviD) videa do AVI kontejneru (přestože se to zcela běžně dělá). MPEG-1 v AVI způsobuje problémy a MPEG-2 běžně použít vůbec nelze. Výhodou AVI je obrovská kompatibilita se všemi OS i stolními a přenosnými video přehrávači. Nevýhodou je problematické použití s novými, kvalitními formáty zvuku a videa.³⁴

³⁴ MICHALIK, Pavel. Digitální video v praxi: technické základy. [online]. Praha, 2007 [cit. 2015-03-03]. Dostupné z: <http://u3v.vse.cz/wp-content/uploads/2009/03/U068.pdf>

MPEG PROGRAM STREAM - Další velmi rozšířený kontejner. Najdeme v něm video s kompresí MPEG-1 a MPEG-2, audio může mít kompresi AC3 nebo MP2. I tento formát je široce podporován všemi zařízeními. Video mají obvykle koncovku MPG, VOB nebo EVOB.

MPEG TRANSPORT STREAM - V poslední době je tento kontejner hodně vidět. Používá se totiž pro digitální vysílání videa a také jej využívají AVCHD kamery a Blu-ray přehrávače. Používané formáty obrazu jsou MPEG-2 a MPEG-4 AVC, zvuk má obvykle kompresi AC3. Není problém mít v tomto formátu více zvukových nebo titulkových stop. Nevýhodou je špatné seekování (posun ve filmu), protože formát je dělaný primárně pro vysílání ne pro offline přehrávání. Video v tomto kontejneru má obvykle koncovky TS, MTS nebo M2TS.

OGG - Formát nadace Xiph.org, která vyvíjí opensource a patentů prosté komprese pro zvuk i video. Do kontejneru Ogg se ukládají komprese zvuku Vorbis, flac a Speex. Jediná podporovaná komprese obrazu je Theora, pracuje se na podpoře formátu televize BBC - Dirac. Pro přehrávání na PC s Windows je nutné nainstalovat například filtry od Illiminable. Dříve byla populární modifikace Oggu s názvem OGM (Ogg Media), která umožňuje použití dalších kompresí zvuku a videa. Dnes se jedná o mrtvý formát, který zcela nahradil kontejner Matroška. Podle novějších doporučení se pro zvuk v Ogg kontejneru má použít koncovka OGA a pro video OGV, zatím je ale běžná koncovka jediná - OGG.

MP4 - Tento kontejner je součástí ISO standardu MPEG-4, je tedy určen primárně pro MPEG-4 video (ASP, AVC) a MPEG-4 audio (AAC). Zvládne ale i některé jiné komprese skupiny MPEG, například MPEG-1 a MPEG-2 video nebo MPEG-1 (MP2 a MP3) zvuk. Známá je také modifikace

MP4 s názvem 3GPP (3GP, 3GP2), která kontejner zjednodušuje pro použití v mobilních zařízeních. Jako komprese obrazu se v 3GP používá formát h.263, zvuk je ve formátu AMR. Kontejner MP4 (a 3GP) se hodně rozšířil hlavně v mobilních telefonech a stolních i přenosných multimediálních přehrávačích. Pozor na tzv. MP4 přehrávače, které obvykle formát MP4 vůbec nepodporují.

MATROŠKA - Pro video soubory má příponu MKV, pro audio MKA. Lze do něj uložit většinu existujících kompresí zvuku i obrazu. Mezi jinými lze jmenovat MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, VC-1, RealMedia, MP3, AC3, DTS, AAC, Vorbis, flac nebo WavPack. Zatím nejsou podporované komprese zvuku Speex a MPC a některé komprese videa. V současnosti je Matroška de facto standardem pro HD ripy, takže lze předpokládat jeho širokou podporu a rozšíření v budoucnosti. Formát je navíc licencován jako "public domain", to znamená volně k použití pro každého. Na pultech zatím převážně internetových obchodů se začínají objevovat první přehrávače s podporou Matroška kontejneru a HD videa. Průkopníky jsou značky TViX a Popcornhour. Další kontejnery jsou například: QuickTime (MOV), RealMedia nebo WindowsMedia (ASF). Nejdůležitějším formátem pro současný střih je formát MXF.

MXF (MATERIAL EXCHANGE FORMAT) - je široce podporovaný otevřený souborový formát pro nahrávání videa, audia a metadat, který byl vyvinutý pro nejnovější editovací systémy používané vysílacími společnostmi. V audiovizuálním průmyslu proběhlo několik pokusů o standardizaci jednotného formátu. Popis struktury MXF je velmi komplikovaný a zdaleka ne všechny specifikované části se v praxi používají. Zjednodušeně si lze formát MXF představit jako souborový kontejner (wrapper), který v sobě může nést primární video stopu, audio stopy, video v náhledovém rozlišení, statické obrázky (Thumbnails), popisné informace (metadata), časový kód a doprovodná data jako titulky nebo teletext. Jednotlivé datové struktury mohou být navázány na časový kód, například statický obrázek nebo titulek lze připojit k definovanému místu u videa.

MXF je „Container“ nebo „wrapper“ formátu, který podporuje řadu různých kódů „zdrojů“, zakódovaných s různými kodeky, spolu s metadaty v obalu „wrapperu“, který popisuje materiály obsažené v souboru MXF.

MXF byl navržen tak, aby řešil řadu problémů s neprofesionálními formáty. MXF má plný timecode a podporu metadat, a je navržen jako platforma jednotného standardu pro profesionální video a audio použití.

Formát MXF byl vyvinut tak, aby nesl podmnnožinu dat a informací pro snadný přenos souborů spolu s autorským zásahem i dalšími informacemi, anglicky je to Advanced Authoring Format (AAF) datový modul, v rámci politiky známé jako direktiva nulové neshody, čili Zero Divergence Directive (ZDD). To teoreticky umožní MXF/AAF bezproblémový přenos dat mezi nelineárními střížkami, čili Non-Linear Editing (NLE) a jinými systémy, které využívají AAF, například - kamery, servery a další zařízení využívající MXF.

Formát MXF je poměrně účinný pro výměnu D10 (IMX) materiálu, a to především díky úspěchu přenosového formátu Sony eVTR a Sony eVTR DDD v normě SMPTE. Nyní je tedy možnost bezproblémových datových přenosů i s metadaty při kombinaci systémů eVTR „stříhového“ systému AVID (nebo jinou střížnou s touto podporou) a vysílacích serverů využívajících MXF při koordinaci s AAF.

V tomto formátu pracují například tyto kamery:

Sony XDCAM MXF je podporován těmito programy: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Apple Final Cut Pro přes XDCAM Transfer, Autodesk Smoke, Avid, Dalet, Harris, Omneon, Quantel, Rhozet, Sony Vegas Pro, Sorenson Squeeze Telestream FlipFactory, Thomson Grass Valley GrassValley EDIUS a K2.

Panasonic P2 MXF je podporován těmito programy: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Apple Final Cut Pro, Dalet, Autodesk Smoke a Avid.

Společnost Ikegami nabízí kamery schopné nahrávat v MXF „wrapperu“ pomocí Avid DNxHD.

V roce 2010 Společnost Canon vydala svou novou řadu profesionálních videokamer na bázi ukládání záznamu v souborech.³⁵

16 FILMOVÉ ROZBORY

ČEKÁNÍ NA SOBÍ SPŘEŽENÍ (2010, ZDENĚK N. BRIČKOVSKÝ)

Čekání na sobí spřežení, je dokument, který se snaží prozkoumat, pochopit a poznat kulturu, která žije podle starých tradic. Kulturu, která je nepřítel dotčená civilizací. Tito lidé žijí na odlehlém koutu Ruska. Kde nejbližší vesnice je v nedohlednu. Průvodcem a pomocníkem je dokumentaristům Mladá ruská studentka andragogiky, která jim zjevně pomáhá s jazykem.

Co mě nejvíce překvapilo na tomto dokumentu je fakt, že o kultuře a lidech, o kterých je natáčený se dozvíme opravdu jen velmi málo. Těch pár informací o tom, že jsou zjevně přátelští, o tom že vyrábějí boty, nebo o tom, že starší žena má sbalený kufr se vším co bude potřebovat na onen svět, prostě nestačí. Při pozorování jsem měl občas pocit jako kdybych se díval na „no comment“ obrázky. Žádný komentář. Ale to přece není na škodu. Nechat vypovídat lidi samotné. Bohužel nevím proč, ale v mnoha částech tam chyběl překlad. Bylo mi jasné, že se zrovna probírá něco dosti nezajímavého, ale jako divák jsem chtěl vědět o co tam zrovna jde. V tomhle dokumentu člověk dostává velmi málo faktických informací a tak bych byl rád za všechny a ne se ještě o nějaké nechat okrádat.

³⁵ OUJEZDSKÝ, Aleš. Digitální Video. Ostrava, 2011. Metodická příručka. Vysoká škola báňská - Technická univerzita Ostrava.

Dokument má zřejmě za cíl působit na publikum emocionálně. Málo komentářů, málo výpovědí a hodně němých podkresových obrázků. Dokument ve mně evokoval hodně otázek. Když mi byla představena holka, o které vím, že studuje andragogiku a, že ji tato kultura zajímá, tak sem nevěděl co si o ní mám myslet. Jaký má vztah k těm lidem? Jak dlouho se jimi zabývá? Nevím. Navíc jediné co nám zdlouhavé záběry na silnici, nebo na krajinu sdělí je pocit, že je tam život pomalí. Ale to už stejně víme z X předešlých záběrů a občas mi připadá jakoby jediným účelem těchto záběrů bylo natáhnout stopáž.

Další věci co mi dost vadilo při koukání na tento dokument je styl kamery, která se stále někam přesouvá, pořád mění ohniskovou vzdálenost atd... Při natáčení synchronu s dívkou, která jim pomáhala celý dokument proniknout do oné kultury, by si asi měli položit tvůrci otázku jestli bylo opravdu vhodné ji natáčet z tak nelichotivého úhlu a tak špatně zakomponovanou (myslím tím ten pohled, který tam ještě navíc občas zběsile jezdil). Další věci co bych tu vytknul by bylo celkové komponování záběrů. Celkově shrnuto je kamera velmi nepovedená.

Na začátku celého dokumentu jsem si myslel, že dokument natáčí skutečně nějaká skupina Kanadských a Amerických studentů. Ale není tomu tak. A navíc se mě jako diváka, ani nikdo nesnažil vyvést z omylu. Studenti najednou zmizeli a už se neukázali. Tak dobře oni dokument nenatáčí, ale kdo teda. Nelíbí se mi ten fakt, že stylem natáčení máme přiznané, že jsou tu dokumentaristi, ale jakoby se je snažili za každou cenu schovat... Ale co teda měla znamenat ta epizoda se studenty? Mělo tím být naznačeno, že tato kultura

je tak zajímavá, že se na ní sjíždí podívat celí svět jako na nějaký živý skansen? Kdy odjeli? Co tam přesně dělali? Otázka je spíše proč tam vůbec byli?

Občas při sledování tohoto dokumentu mě napadlo, že se nepovedl. Že se jim nepovedlo proniknout do této kultury a že výpovědní hodnota je velmi nízká. Kdybych mě zhodnotit co všechno sem se o této kultuře dozvěděl, tak ten seznam nebude ani tak moc dlouhý. Navíc některé záběry přímo zavdávají k tomu, že o nich nic nevíme... čekání na sobí spřežení. Když už toto máme v názvu tak by možná nebylo ani na škodu vysvětlit, ukázat o co jde. V pár záběrech ho vidíme jak někde v dálce projede, potom ho vidíme jak se na něj nakládají soby ulovení, ale kdo na nich jezdí? Dělá to každý? Nebo jenom muži? Je těžké je ovládat? NIC! A podle tvůrců nám má to málo o té kultuře co nám s dovolením řekli, tak nám má stačit jenom nějaký pocit z té kultury, že asi bude příjemná? Vysvětlení té kultury tam není a možnost do ní proniknout a pochopit ji už vůbec ne.

V druhé polovině dokumentu kdy babička rozbaluje kufr s věcmi k pohřbu, mě trochu zarazilo naprosté nevysvětlení. Za prvé jak už jsem říkal, tu u mnoha dialogů chyběli překladové titulky, ale hlavně jsem měl pocit, že ta starší babička mluví jiným dialektem. V některých momentech to vypadalo, že nám mladá ruska překládá babičku do ruštiny z nějakého nářečí, či co. Ale díky naprosté absenci vůle cokoliv vysvětlovat, člověk jen tápe.

MIKROSVĚTY (2005, MARKÉTA KAŇKOVÁ)

Myslím si, že tento dokument má mnoho nedostatků, které zřejmě pramení z toho, že se jim tato kultura dostatečně neotevřela. Ovšem výtky ohledně kamery s tímto rozhodně nemají co dělat.

Hlavní nevýhodou tohoto filmu byla kamera, která zde působila velice chaoticky. Kameraman si zde nebyl schopný nastavit clonu, občas ostrost, udržet kameru v klidu a pohlídat si světelné podmínky.

Abych začal od začátku. Příjezd vlaku do stanice hlavního nádraží v Praze nám hned napovídá, že děj se zde bude nejspíše odehrávat. Bohužel postava byla exponována příliš brzo. Neuškodilo by několik ilustračních záběrů z nádraží. Cítil jsem se trochu zmaten, protože mi nebylo ukázáno okolí. Jediné co vím je, že bydlel u nějakého sloupu. Na pocitu

ze snímku nepřidávají ani polohlasem řečené otázky kladené tázající se osobou. Skoro ji člověk slyší a přitom ji přehlušuje okolní šum. Hodně záběrů je do kontra světla. Navíc kameramanův odraz byl zřetelně viditelný v okně vlaku, ale nejsem si zcela jist, jestli je to chyba v dokumentárním žánru, kde se musí stále improvizovat. Okolo páté minuty se objevil v záběru mikrofon i s kabelem, což se později opakovalo v druhé části snímku. Tvůrci také mohli upozornit na jeho psa, o kterém si člověk stále říká, jestli je jeho nebo se za ním pouze zatoulal. Ocenil bych zpěv poupravené české hymny na pozadí. A také záběr z vnitřku skřínky, avšak proč si šel uložit věci do skřínky?

V druhé části hned na začátku se mi nelíbilo usazení titulků, které s příjezdem tramvaje ztratili na nekонтрастním pozadí. V části kdy prodává Nový prostor, bylo použité „echo“ nebo něco takového, ale o stříh dál zde tento efekt již použitý není. Působí to trochu divně. Rapování v tramvaji je asi nejhorší částí celého filmu. Při použití velkého detailu se vám zákonitě zvyšuje pravděpodobnost toho, že záběr takto pořízený v dopravním prostředku z ruky bude mnohem rozklepanější než při celku, ale to zřejmě tvůrcům nevadilo. Celou dobu je za ním pozadí přepálené a ke konci rapování je jeho obličej natolik tmavý, že máme možnost vidět pouze obrysy jeho hlavy. Dále něco kolem 11m40s když vystoupí z autobusu tak je záběr komponován velice dobře (když jde proti kameře a za sebou má slunce), ale bohužel je zkažen záběry před a hlavně později následujících. Bohužel „ten dobře“ vypadající záběr na nás působí jako by byl večer, ale přitom máme podvečer. Výběry interiérů by mohli být zdařilé, pokud by při natáčení použili věc zvanou světlo. Závěr s

kytarou byl dobrý nápad, ale osobně bych si dal víc záležet na prostříhovém materiálu.

VERTIGO (1958, A.HITCHCOCK)

Film Vertigo je jedním z nejdiskutovanějších, a v dnešní době i jeden z nejlépe hodnocených, filmů britského režiséra Alfreda Hitchcocka. Proč až dnes jeden z nejlépe hodnocených filmů? Protože pro tehdejší kritiku byl až moc propracovaný a možná i složitý, že nedokázala plně ocenit jeho kvality, o kterých se můžeme dočíst v nejedné práci, zaměřených právě na tento film, a především zhlédnutím filmu samotného.

Vertigo je ukázkou dokonalého zvládnutí filmového řemesla a filmové řeči. Je až pozoruhodné, že v dvouhodinovém filmu postavy nemluví, jak jsme zvyklí a hodně emocí a i důležitých momentů děje je vyjádřeno čistě obrazově společně s vhodnými „doplňky“ v záběrech na dotvoření metafor.

Děj filmu není nikterak složitý, vše se odehrává v jedné časové rovině, až na pár, myslím, že jen na jeden flashback. Sám název nás připravuje na základní téma nebo možná motiv filmu a tím je závrať. Závrať, kterou trpí hlavní postava filmu Sottie, se nám ovšem Hitchcock nesnaží jen ukázat jako téma filmu, ale pokouší se nám jí také navodit, a to poměrně přesvědčivě a úspěšně. Je to dáno i tím, že už od úvodní scény na střeše, nám nedává jinou možnost, než se ztotožnit se Scottiem, jako s vypravěčem příběhu. Dalším důležitým prvkem pro navození divákovi závratě jsou kruhy a spirály, které na nás působí již od úvodních titulků, kde nás omotávají všemožné barevné křivky, jejichž vliv umocňuje strašidelné hudba Bernarda Herrmanna, která je dále ve filmu postavena do kontrastu s uvolňujícími skladbami W.A.Mozarta, které dotváří postavu Scottieho přítelkyně Midgei. Ale zpět ke kruhům. Takto polopaticky jsou ve filmu vyjádřeny ještě jednou, a to v znázornění Scottieho pobláznění po rozsudku o jeho nevině na smrti jeho milované Medeleine. Vůbec podobné „snové“ pasáže jsou pomocí barevných filtrů, použitých buď na natáčení, nebo později v laboratoři, výborně vystupňovány a dodávají tomuto kriminálnímu dramatu příchut' mystiky.

Pokud hovoříme o užití kruhů a podobných útvarů, tak ve Vertigu se nejedná jen o hmatatelné prvky. Příkladem jsou dvě jízdy městem San Francisca, kdy se jedná vždy o sledování Medeleine Scottiem. Každá tato projížďka však popisuje trochu něco jiného. Zatímco ta první je hlavně o Medeleine a jejím vykonstruovaném druhém já a poukázáním na její záhadnost, tak druhá projížďka je spíše o Scottiem a jeho umocňujícím se vztahu a lásky k Medeleine, což můžeme sledovat právě během této projížďky, kdy mu dochází, že Medeleine jede právě k němu.

Samozřejmě, že tyto kruhové jízdy nejsou tak o závratí, jako spíše o výše popsaných symbolech, ale podvědomě to tak můžeme chápat. Pokud se Hitchcock snaží divákovi navodit závrat' podobnými prvky, tak závratě Scottiho jsou navozeny naprosto přímo, bez nějakých podtextů. Prudkými nájezdy kamery ze střech do úzkých uliček, jenž umocňuje použití širokoúhlého formátu (VistaVision s poměrem 1:1,85), který prostor mezi domy ještě zužuje a tím podtrhává hloubku mezery mezi domy. Vůbec tvůrci dokázaly velice dobře využít možnosti širokoúhlého formátu. Myslím si, že za zmínku stojí alespoň dva záběry.

Prvním je scéna ze společného toulání ústředních postav a její vyvrcholení na skalnatém břehu moře. Je pravda, že poslední záběr této scény je komponován čistě na střed, ale to umožňuje pohrát si s pozadím a emočně zarámovat výsledek scény. V tomto případě rozbouřené moře je v kontrastu polibku Scottieho a Medeleine. Navíc velká vlna tříštící se o kameny v momentu zmiňovaného polibku nás připravuje na další události, které zcela jistě nebudou idylické.

Druhým záběrem, jenž poukazuje na řemeslně skvělé zvládnutí širokého formátu, je záběr ze začátku druhé poloviny, který je dozněním předešlé scény, kdy Scottie nedokáže zabránit smrti Medeleine (o tom, že zemřela jiná žena, než do které se Scottie zamiloval, je odhaleno později). Tento záběr, kdy je z ptačí perspektivy snímán klášter, který dělí obraz na dvě poloviny, má několik významů. Prvotním, který divákovi snad ani nemůže uniknout, je emocionální dopad na Scottieho. Další významy tohoto záběru

jsem si uvědomil až po přečtení práce Douglase Shieldse Dix (překlad Krupík&Coufalová). Nedá se než souhlasit, že tento statický záběr je naplněn informacemi, nejen o psychickém stavu Scottieho, ale i nám dopředu tiše sděluje výrok poroty v následující scéně, která je hlavně o naprostém rozpitvání Scottieho mužnosti, nebo spíše nemožnosti.

Dalším výrazovým prostředkem filmu je bezesporu barevné pojetí filmu a použití barev jistých „detailů“ dovytvářejících celkové vyznění jednotlivých scén. Pokud bych hodnotil celkové barevné pojetí filmu podle toho, co ve mně zanechal, tak se jedná o film, který je laděn spíše v jemných tónech šedé a béžové. Hlavní záměr ve zvolení takového zabarvení filmu vidím v tom, aby o to více vynikly již zmiňované detaily a především celé scény, které jsou naopak hodně křiklavé nebo tmavé.

Úvodní scéna v noci na střeše si myslím byla volena jako noční spíše na efekt, než aby něco vyjadřoval hlubšího. Na druhou stranu tu noc můžeme chápat, jako jisté zdůraznění temných stránek (závrať) úspěšného detektiva. Další scénou vybočující z jemné barevné tonality filmu, je setkání Scottieho a Elstera v jeho kanceláři, která působí masivně, což podtrhují i mahagonové odstíny interiéru, které podtrhují postavu Elstera jako úspěšného businessmana, který vždy docílí svého.

Jako zásadní, ale v tomto směru můžeme považovat scénu z červené a až rudé restaurace, kdy se Scottie poprvé setkává s Medeleine. Touto scénou s využitím červené nás Hitchcock upozorňuje na vzniklý kriminální trojúhelník detektiv-vrah-spoluviník/oběť. Navíc nám jasně dává najevo, že k varování v průběhu děje bude používat červené symboly. Ať už se jedná o červený župan, nebo o červený svetr, který má na sobě Midge, přestože předtím je nám představena jako usedlá žena. Poukázáním na tento svetr nás upozorňuje režisér na změnu chování Midge, která se tak pokusí více zabojovat o Scottieho, což se jí ovšem nepodaří a tak se opět vrací do role přítelkyně-matky.

Poslední „křiklavou“ scénou je návrat Judy a Scottieho z restaurace do hotelového pokoje. Judy se pozadí k oknu, skrz něj proniká záře zelených neonů a Scottie si uvědomí naprostou podobnost s Medeleine a možná už uvažuje o vizuální přeměně Judy na Medeleine. V závěrečné scéně filmu využil Hitchcock noční atmosféru s bouřkovými mraky viditelnými skrz oblouky zvonice a ve spojení stísněného prostoru a příchodu jeptišky, tak navodil až hororovou situaci, která je zakončena překvapujícím skokem nebo pádem Judy za Medeleine.

EDWARD SCISSOR HANDS (1990, TIM BURTON)

Střihoruký Edward potvrdil a posvětil jeden z nejpozoruhodnějších vizuálních talentů současného amerického filmu. Tim Burton, kterému v té době bylo krátce po třicítce, v tomto filmu vyjádřil svůj velmi originální umělecký cit. Právě kvůli této originalitě musel režisér bojovat za uznání a za možnost se vyjadřovat. Musíme nic méně uznat, že stejně jako je hollywoodský systém v rámci kinematografického průmyslu vlivný, je i schopný objevovat umělecké talenty a zavádět nejpřekvapivější inovace.

Každý Burtonův film se vyznačuje svým specifickým barevným pojetím, ať už se jedná o Střihorukého Edwarda, Karlíka a továrny na čokoládu, Sweeneyho Todda a jiných. Tato „záliba“, nebo spíše rukopis, jistě vychází ze zkušeností, které sbíral jako animátor v Disneyho studiu. Avšak jeho pojetí animovaného obrazu a temné pohádky bez happy endu nebyly přijímány vždy bez problému. Navíc se v jeho tvorbě slučuje obliba komiksů a hororových motivů. A to vše se promítá do filmu o Edwardovi, jehož příběh a on samotný je inspirován Frankensteinem, Kráskou a zvířetem a můžeme najít i prvky z Pinocchia.

Příběh uměle vytvořeného dítěte, které ztrácí svého „otce“ (postavu ztvárnil Vincet Price, mimochodem dětský idol Tima Burtona, kterému Tim věnoval svůj první krátký film, aby ho následně obsadil do této role, která byla zároveň jeho vůbec poslední) těsně před dokončením své fyzické podoby v lidskou bytost, otevírá Johnny Deppovi (dá se říci debutujícímu v hlavní roli) cestu do hollywoodského království filmu. Tímto filmem se vytváří i

dlouhodobé spojení režiséra a herce, které se v historii filmu ne jednomu duu vyplatilo. Navíc toto konkrétní spojení je až tak silné, že J.Depp je příznačně považován za Burtonovo alter ego. Ale zpět k filmu. Z Edwardových vzpomínek se dozvídáme, že ho otec stihl naučit etice a dobrým mravům, což nám dodává vysvětlení, proč nemá problém se svým vystupováním vůči lidem, i když je zpočátku vystrašen, když ho v panství vynálezce objeví dobrosrdečná distributorka kosmetiky Peg. Ta ho nezištně přijme za svého a přivede ho domů. To, že Edward je zpočátku velmi nesmělý, nám naopak dává tušit, že byl o samotě bůh ví, jak dlouho.

V tento moment se dostáváme na opětovný začátek Edwardova vývoje. Zatímco ve vzpomínkách sledujeme práci vynálezce a otce v jedné osobě, jak vytváří monstrem, v dobrém slova smyslu, jako celek. Tak v hlavní dějové linii sledujeme samotný vývoj Edwardovi psychiky a hlavně lásky vůči dceři Peg Kim (Winona Ryderová), která zpočátku není opětována. Můžeme proto obě, časově oddělené linie, považovat za paralelu, neboť končí stejně, těsně před svým vrcholem a bez šťastného konce, tak typickým pro hollywoodské romance. Proto se Timovy filmy nedají jednoznačně zařadit do škatulek, tedy pokud pomineme tu jeho, Burtonovskou.

„Tim Burton prostě umí na publiku opravdu zapracovat. Přesně odměřené dávky sentimentality, romantiky, dramatičnosti, humoru a napětí dokáže poskládat v jeden kompaktní a jednolité celek, který umocní ještě působivou hudbou Dannyho Elfmana a tím navodí procítěnou atmosféru a má diváka tam, kde chce. Stříhoruký Edward je přesně ten případ.“ (komentář uživatele Rady na ČSFD)

Ve filmu můžeme podle barevného pojetí tušit tři rozdílné „světy“, i když dva z nich jsou propleteny v jeden, které vytváří společně s již zmiňovanou hudbou až lyrickou podívanou. Hlavní těžiště děje je zasazeno do předměstí města charakteristického bezvadným pořádkem exteriéru a zářivými pastelovými barvami, které nám napovídá, že se jedná o příběh z šedesátých let a toto předměstí představuje i jeden z třech „světů“. Tento svět plný zajetých pořádků, tlachajících paniček a jejich manželů, kteří se vrací ze svých

zaměstnání ve stejný čas a sektářka neustále zbrojící proti satanovi zasazená do červených a sytých odstínů, nabourává svým časovým zařazením parta mladých teenagerů v dodávce, která rozhodně není z šedesátých let. Její zbarvení do podkladové černé s plameny dává tušit, že s touto dodávkou a jejími pasažéry bude spojen hlavní konflikt filmu, což se následně potvrzuje. S těmito barevnými světy představující reálný svět, ve kterém rozhodně všechno není tak růžové jako pokoj jedné z potencionálních Peginích zákaznic, ostře kontrastuje staré a temné sídlo, zastupující nereálnou složku filmu. Stejně jako Edward, tak i jeho dům je zobrazen ve, pro horory, typických studených barvách. Kdyby se Burton držel nepsaných pravidel, tak bychom jasně poznali, že Edward bude postava ztotožňující zlo a barevný svět předměstí (zajímavost: domy jsou reálné domy na Floridě, byl změněn jen jejich nátěr) by byl postaven do role nic netušícího dobra, které se bude muset zlu postavit, a bojovat s ním o svou dominanci. To by však nebyl Tim Burton, aby taková pravidla nepostavil na hlavu. Barevně temná stránka v tomto filmu jednoznačně představuje dobro a barevnost reality, dodávající pocit krásy, je jen její přetvářkou. Zda nám dává režisér jasné poselství, že vše krásné není vždy dobré.

Je také zajímavé sledovat oblohu nad předměstí. S plynoucím časem se na obloze, která v první scéně filmu je bez jediného mráčku a dokresluje tak pocit bezúhonné čtvrti, začínají objevovat mráčky čím dál tím víc, až na konec filmu, kdy pro absolutní temnou oblohu přechází děj do nočních scén. Také stojí za povšimnutí, že Edward za celý film řekne necelých 200 slov a většinu ve dvou scénách – televizní studio a rodinný oběd v restauraci – obě scény mají společné své barevné pozadí. Můžeme si totiž všimnout, že stěny najednou nejsou jednobarevné, ale jsou na nich barevné pruhy. Tady jsem kromě množství slov nenašel větší spojitost scén vzhledem k dramaturgii barev. Jinak si tady můžeme všimnout rozdílných pozadí při bližších záběrech během rozhovoru Edwarda a otce Kim. Zatímco za Edwardem jsou vidět hosté restaurace, což nám evokuje pocit Edwardovy zmatenosti, tak za otce vidíme čisté linie ladících barev, naznačující jeho jasné představy o životě.

To vše se potvrzuje v první „sněhové“ scéně filmu, kdy si Kim finálně přiznává lásku k Edwardovi a uvědomí si Jimovo zrádné a agresivní chování, které roste ruku v ruce s jeho žárlivostí právě vůči Edwardovi. Celá scéna se odehrává pod rouškou noci v již zmiňovaných studených barvách zastupující sílu dobra. Kim se poprvé setkává se sněhem a s tím spojenými dosud nepoznanými pocity opravdové lásky, které patří Edwardovi, postavě, která stojí za tím krásným zážitkem spojeným s první poznáním sněhu. Samotná Kim, oblečená v bílé, silně kontrastuje s Edwardovým skutečnými šaty – černou koženou „uniformou“. Jsou ve stejném kontrastu jako samotné barvy jejich oblečení, které ovšem k sobě pasují stejně, jako oni samotní.

Podobný kontrast je i v úvodní a poslední scéně filmu. Na jedné straně temné sídlo, Edwardovo útočiště, na straně druhé teplé odstíny červené barvy použity tak, že jednoznačně navozují teplo domova podpořené až pohádkovým rozhovorem mezi babičkou (Kim) a snad její vnučkou. Hlavně v té poslední scéně můžeme zřetelně cítit propojení těchto dvou rozdílných prostřední v nic nenarušující celek.

17 ZÁVĚR

Závěrem bych rád uvedl, že celá práce je koncipována, aby čtenáři vysvětlila obtížnost a důležitost stříhové skladby při tvorbě filmového díla. Nejenom po stránce technické, ale i po stránce tvůrčí. V první části jsem se zabýval výrazovými prostředky, které velmi ovlivňují práci stříhače. Stříhač obdrží natočený filmový materiál, který má již sám o sobě určitý charakter. Je nějakým způsobem natočený a nasvícený podle vize a umu kameramana, stavba díla je sepsána ve scénáři, herci své role odehráli, zvukaři na place zvuk zaznamenali, ale filmové dílo je zcela rozdrobené jako kousky skládačky. Po náročném procesu natáčení přichází na řadu filmový střih. Ten se musí řídit již natočeným materiálem a vyzí režiséra. Je to takřka intimní proces, ve kterém se stříhač, spolu s režisérem snaží tuto skládačku sestavit v plnohodnotné filmové dílo. Při tomto procesu jsou jistá pravidla a specifika, která jsem popisoval v kapitolách, tykajících se „pravidel“ střihu, jako jsou filmová osa, návaznosti záběrů, skladebné formy, filmový čas, délky záběrů, obrazově zvuková jednota. Všechny tyto pravidla by měl filmový stříhač znát a využívat je pro co nejlepší finální výsledek. Nemohu, ale říci, že popsaná pravidla mají fungovat jako dogma. Spíše mají být pomocníkem, to je důvod, proč je slovo pravidla v uvozovkách. Pokud víme jak a proč, není problém tyto pravidla porušit. Jan Kučera i Josef Valušiak se shodují na tom, že práce stříhače se v mnoha případech řídí intuicí. Ve své práci jsem se snažil tuto myšlenku rozvinout. Vždy záleží na kontextu, v jakém je stříhová skladba tvořena a s jakým uměleckým záměrem.

V dalších kapitolách jsem rozvíjel nutnost kvalitní dramaturgické skladby filmového díla, pro jeho funkčnost a pochopitelnost. Stříhač musí být kvalitním dramaturgem a jeho smýšlení bude vždy zaznamenané ve finální podobě střihu.

Úplným závěrem bych rád uvedl, že tato práce se snaží čtenáři přiblížit, nastínit a vysvětlit komplikovanost výroby filmového díla. A vysvětlit dílčí možnosti stříhače, které může využívat ve stříhové skladbě.

18 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, s. 92. ISBN 80-00-01410-6.

KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, ISBN 80-733-1896-2

VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, ISBN 8073310392.

KLOS, Elmar. *Dramaturgie je když...: filmový průvodce pro začátečníky i pokročilé*. 1. vyd. Praha: Československý filmový ústav, 1987.

GAJDOŠ, J. Poltiho třicetšest dramatických situací, Disk 7/2004 , 21-29

PLAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1967, Filmové publikace.

Internetové zdroje:

MovieTech Alpha Dolly. MOVIE TECH. [online]. [cit. 2015-03-02]. Dostupné z: http://movietech.de/english_09/alpha_e_09.html

SteadyCam. VHS ATTACK. [online]. [cit. 2015-03-03]. Dostupné z: <http://www.vhsattack.com/tag/steadicam/>

Europa Cinemas: průvodce digitálním kinem. MINISTERSTVO KULTURY ČR. [online]. [cit. 2015-03-10]. Dostupné z: http://www.mkcr.cz/assets/media-a-audiovize/kinematografie/Europa_Cinemas_-_digi_kino.pdf

MICHALIK, Pavel. *Digitální video v praxi: technické základy*. [online]. Praha, 2007 [cit. 2015-03-03]. Dostupné z: <http://u3v.vse.cz/wp-content/uploads/2009/03/U068.pdf>

Zahraniční zdroje:

FERRARA, Serena. *Steadicam: techniques and aesthetics*. Boston: Focal, 2001, s. 26-31. ISBN 0240516079.

Jiné zdroje:

ZELINKA, Marek. *Teorie stříhové skladby a její postavení v audiovizuální tvorbě v roce 2010*. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

OUJEZDSKÝ, Aleš. *Digitální Video*. Ostrava, 2011. Metodická příručka. Vysoká škola báňská - Technická univerzita Ostrava.

19 SEZNAM OBRÁZKŮ

| | |
|--|----|
| Obrázek 1: Filmová jízda MovieTech Alpha Dolly | 12 |
| Obrázek 2: Filmový vozík MovieTech Alpha Dolly | 12 |
| Obrázek 3: Filmový jeřáb MovieBird | 13 |
| Obrázek 4: Steadicam | 14 |
| Obrázek 5: Ostření a hloubka ostrosti | 16 |
| Obrázek 6: Ukázka prolínačky přes bílou | 22 |
| Obrázek 7: Ukázka prolínačky přes černou | 22 |
| Obrázek 8: Pravidla osy dvou osob | 26 |
| Obrázek 9: Pravidlo osy pro tři osoby | 28 |
| Obrázek 10: Zvláštní pravidla osy | 28 |
| Obrázek 11: Formáty, standardní širokoúhlé systémy | 44 |
| Obrázek 12: Plochý stříhací stůl Steenbeck | 45 |
| Obrázek 13: Materiál, zpracování, generace – diagram | 46 |

20 BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Martin Valík

Obor: Sociální a mediální komunikace

Forma studia: Kombinované

Název práce: Teorie střihové skladby, její zásady, metody a technologie

Rok: 2015

Počet stran textu bez příloh: 55

Celkový počet stran příloh: -

Počet titulů českých použitých zdrojů: 6

Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 1

Počet internetových zdrojů: 4

Počet ostatních zdrojů: 2

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Kepka